JUNIO 2002

TRAMA

Hermann

Los archivos de SPIRIT

Barcelona 2002

Entrevista a

KEVIN O'NEILL

revista mensual y gratuita sobre la historieta

15

OTAKULAND
DISTRIBUCIONES

DISTRIBUIDOR EN EXCLUSIVA DE:

ALTERCOMIC,
DUDE CÓMICS,
MANGALINE,
STYXX,
MACFARLANE TOYS

...Y MATERIAL DE ZINCO,
MANGA,
IMPORTACION...

TFNO: 91 666 96 52 / 55 - FAX: 91 666 93 74
POLÍGONO SANTA ANA, C/ BERBIQUÍ 21,
28529 RIVAS VACIAMADRID, MADRID

SUMARIO

4 Entrevista a Kevion O'Neill
14 Noticias
22 Hermann
28 Encartes de cómic
36 Previews
43 Archivos Spirit
46 Saló 2002
49 Capitán América
52 Reseñas
62 Checklist

Director: Fernando Tarancón
Subdirector: Koldo Azpitarte
Producción: Jesús Serrano
Noticias Europa: Ricardo López.
Redacción: Gorka Omaetxebarria, Yahvé Mediavilla, Gorka Domínguez, Félix Pascual, Raúl Sastre, Norman Fernández, Jorge Garcia.
Studio Titanic: Alex San Vicente
El artista provocador: Garcia, Rico y Gómez
Correctora: Soraya Pollo
Portada: Kevin O'Neill
Diseño de maqueta: Eli Vivanco
Maquetación: Jesús Serrano

Edita: ASTIBERRI S.L.
Apdo 485. 48080 Bilbao
e-mail: trama@astiberri.com. Teléfono: 944 790 984
www.astiberri.com

Filmación e impresión:
ELKAR S. COOP.
Depósito legal: BI 44/01

Las ilustraciones son marcas registradas y copyright de sus autores y editores, su uso es meramente informativo.

Las opiniones vertidas en los artículos tratan de reflejar la opinión de los articulistas (por mucho que el director intente llevarles por el buen camino)
En la entrevista a Kevin O'Neill participaron Koldo Azpitarte, Raúl Sastre y los dos Gorkas.

Editorial

Dieciséis páginas más, ocho de texto y ocho de avances de cómics. Por fin tenemos espacio para todo, nada de dejar reseñas para el mes siguiente, nada de poner pocas ilustraciones, nada de bajar el tamaño de la fuente...

Ja, estamos en las mismas. Este mes queríamos haber finalizado con el repaso de novedades del salón de Barcelona pero ha sido imposible, se nos han quedado demasiadas para el próximo número, y en el de Julio tenemos que dar el do de pecho, ya que en Agosto no sacamos revista (como el año pasado). No os preocupéis, tendremos un par de artículos sobre El Jueves y muchas cosas más que ya están en el horno, no digo más por si acaso se nos quedan fuera hasta Septiembre.

Y que no se nos olvide recomendaros nuestra nueva incorporación a la revista, si hasta ahora comenzabamos la revista con el humor blanco de Sanvi y su Studio Titanic, ahora la cerraremos con otro tipo de humor, algo más duro del equipo García-Rico-Gómez, bienvenidos y que dure.

STUDIO TITANIC
BY SANVI...
LA SITUACIÓN ES DESESPERADA SARGENTO BLACK...
LO SÉ, CAPITÁN BROWN... DEBEMOS IMPEDIR QUE EL ENEMIGO SE APODERE DE NUESTRA POSICIÓN...
EXACTO... NO IMPORTA QUE ESTEMOS RODEADOS POR MILES DE EXPERTOS MERCENARIOS QUE NO DUDARAN EN MASACRARNOS, DESPUES DE MACHACARNOS, PULVERIZARNOS, ANIQUILARNOS, EXTERMINARNOS, HUMILLARNOS Y TRITURÁRNOS... CUALQUIER OTRO HABRÍA HUIDO HACE TIEMPO... ENVIDIO SU SANGRE FRIA SARGENTO BLACK...
NUNCA HABIA VISTO NADA IGUAL ...
VAYA NIEBLA!
¿SARGENTO BLACK? ...
CLARO, CLARO... SÉ QUE HAY UN CIERTO ELEMENTALISMO EN LA PUESTA EN ESCENA PERO ES QUE HE INTENTADO ABORDAR EL TEMA DESDE UNA PERSPECTIVA MUCHO MÁS ABSTRACTA, RECREANDOME EN EL TEMPUS NARRATIVO Y DESCUBRIENDO NUEVAS VIAS EN EL METALENGUAJE GRÁFICO...
YA... Y DESCARTES ERA EL REY DEL POKER...

KEVIN O'NEILL

UN CABALLERO EXTRAORDINARIO

El ya veterano autor británico, creador de varios personajes de la revista 2000AD prácticamente desconocidos para el lector español y de otros que tan sólo permanecen en el recuerdo de los más veteranos (como Marshall Law), ha visto reverdecer su popularidad de la mano de Alan Moore y su Liga de los Caballeros Extraordinarios. Aprovechando su estancia en el Saló, repasamos su carrera y sus planes de futuro.

La redacción

LOS PRIMEROS PASOS

T: Nos gustaría comenzar preguntándote por los cómics que leías cuando eras joven.

K: Bueno, hay que tener en cuenta que Inglaterra tiene una estructura social un tanto rígida y que yo era un niño que vino a nacer a principios de los años 50 en el seno de una familia de clase trabajadora, así que me compraba los cómics más baratos. Estaban dirigidos a todos los públicos y eran de temática variada: romance, vaqueros, etc... Luego estaban los de la Eagle, para gente de clase media, que eran más caros.

T: ¿Recibíais los cómics americanos de importación o se reimprimían allí?

K: A finales de los 50 se seguían reimprimiendo cosas de la Fawcett como el Capitán Marvel y compañía, que tenían mucho éxito en aquellos tiempos en Inglaterra. Recuerdo que estaban impresos en un papel pésimo, como todos los cómics ingleses de la época. Estuvieron circulando durante cerca de dos décadas, me imagino que debía de haber almacenes llenos de este material, ya que siempre podías encontrar algún ejemplar, así que crecí leyendo ese tipo de tebeos americanos.

A principios de los 60 empezaron a importar a Inglaterra los cómics de DC y Marvel, los traían como lastre en los barcos, así que pasaban cosas como... recuerdo que una vez de crío compré un tebeo de Batman en el que había un anuncio de la JLA, ya sabes, con todos esos héroes juntos, pero luego no lo podías encontrar porque no lo importaban. Además, era difícil encontrar dos números seguidos.

T: De todos estos cómics de tu infancia, ¿cuál te marcó más?

K: La que más me marcó, la que me impulsó a ser dibujante de cómics fue la revista MAD. De pequeño me leía los recopilatorios que sacaban, y recuerdo que la primera vez que vi una fue en el patio de la escuela. Mad estaba prohibida, era como tener el Playboy en ese colegio católico... Supongo que sería por su supuesto contenido subversivo. Me encantaba la revista, la leía hasta destrozar los ejemplares. Creo que es mi mayor influencia y que se nota en Marshall Law, que está repleto de chistes gráficos y visuales. Más tarde, a lo largo de mi carrera, me he encontrado con otros dibujantes que también han sido influenciados por Mad, como Dave Gibbons. Aunque ya no tengo aquellos cómics que leía con tanta devoción, ya que pasó lo que suele pasar cuando uno se hace adulto: uno se va de casa, un día se le ocurre volver y se encuentra con que su madre ha tirado a la basura un montón de sus cosas viejas. Ahí es donde acabaron mis antiguos Mad.

T: Vaya, lo sentimos. Comenzaste a trabajar a una edad bastante temprana (a los 16 años) para IPC, ¿no es así?

K: Bueno, lo que pasó es que mi padre tuvo que jubilarse anticipadamente y, como mi hermano estaba casado, era a mí a quien tocaba traer el dinero a casa. Así que, a pesar de haber conseguido una plaza en una escuela de arte en Londres, no pude ir por falta de tiempo y dinero.
Empecé a buscar trabajo y acabé en las oficinas de IPC. Me dijeron que no tenían nada para mí, pero no me rendí, les di la tabarra hasta que conseguí que me cogieran como chico para todo.
Fundamentalmente, me dedicaba a borrar las firmas de los dibujantes. Mira, aquí (en el Salón del Cómic de Barcelona 2002) tenéis una exposición de Jesús Blasco, y aquí delante de vosotros tenéis al que solía borrar su firma. Jesús firmaba cada página que dibujaba, "ocultaba" su firma en cualquier parte del dibujo, el tronco de un árbol... donde fuera. Mi misión era encontrarla y borrarla.

T: También trabajaste como colorista, ¿no?

K: Sí, en realidad empecé a trabajar en cómics ingleses como Buster, que eran semanales. Más adelante, como a la gente les gustaba mi forma de dar color, me dieron trabajo en el departamento de coloreado. El problema era que en los cómics ingleses no había mucho color precisamente, salvo en las portadas y contraportadas. Sin embargo, acababan de conseguir los derechos para publicar los cómics de Disney en mi país, lo que era algo arriesgado, porque Disney nunca fue un gran superventas en Gran Bretaña. Además, teníamos que adaptar los dibujos a la idiosincrasia inglesa, teníamos que convertir partidos de béisbol en partidos de "criquet", las cabinas de teléfono redibujarlas como la típica cabina inglesa... Imagínate la clase de trabajo de locos que era aquello. Era una estupidez, los críos ya sabían que Mickey y los demás no vivían en Inglaterra, pero el editor no opinaba así. Coloreábamos en una película de acetato que poníamos sobre el dibujo, aunque el acetato que nos daban era de tan baja calidad que nos las teníamos que ingeniar para que el color realmente se quedara donde lo habíamos puesto. Para rematar la faena, trabajábamos sobre reproducciones de los dibujos que estaban al tamaño al que se iban a imprimir, con lo que los sobrinos del Pato Donald eran dibujos microscópicos, así que imagínate... lo odiaba. Era un trabajo horrible, pero necesitaba el dinero y adquirí mucha experiencia en lo que se refiere al proceso de realización de cómics.

T: Por aquella época también hacías cómics de humor. ¿De qué tipo?

K: Bueno, trabajaba en "fanzines", porque conseguir trabajo por tu cuenta era imposible. La gente que hacía cómics en los 70 era prácticamente la misma que estaba en el negocio desde el final de la II Guerra Mundial. Había una especie de generación perdida, no había gente joven. Además teníamos la competencia de los dibujantes españoles, italianos y argentinos que IPC reclutaba mediante sus agentes en el extranjero, que eran mejores y más baratos que nosotros, lo que a mí no me cuadraba mucho: con lo buenos que eran, ¿por qué cobraban menos? Años después me enteré de que muchos agentes timaban a estos artistas. Es la historia de siempre, lo mismo hicieron más tarde los americanos con los filipinos.
También hice un "fanzine" llamado Just Imagine sobre efectos especiales. En esa época no había mucho escrito acerca del mundo de los efectos especiales. Es curioso, Ray Harryhausen vivía en Londres, así que le busqué en el listín telefónico, le llamé directamente y ¡¡me recibió!! Recuerdo que yo era un sólo chavalillo y que me dejó entrevistarle. Hay que reconocerlo, era un tipo entrañable y un genio.
Además, creo que fue en el 74, me autopubliqué un cómic llamado MechMen, iba sobre robots, que es algo que me encanta. Este "fanzine" se vendía en las primeras librerías de cómics que comenzaban a surgir por Londres.
Bueno, que me voy por las ramas... Hacia 1976, yo me encontraba trabajando en cómics de humor como Whizzer and Chips y Monster Fun (este

último era el peor cómic del mundo, aburrido, pésimo). En realidad, estaba harto, me enteré de que me iban a mandar a otra revista del mismo pelo, así que decidí que dejaría el trabajo y empezaría a buscarme la vida por mi cuenta. Fui a ver a la dirección y me dijeron: bueno, se está preparando un nuevo cómic, aún no sabemos cómo se va a llamar... En realidad tenía un nombre-código, a los nuevos cómics les ponían este tipo de nombres, el de esta revista era: "jnp13" ("juvenile new publication for thirteen", 'nueva publicación juvenil para gente de 13 años'), lo que más tarde se acabaría llamando 2000AD.

T: Fue allí, en 2000AD, donde conociste a Pat Mills, uno de los guionistas con los que más has colaborado. Cuéntanos cómo fue aquello.

K: Pat Mills era el que iba a ser el editor de la revista, le enseñé Mech Men y le gustó, me nombró ayudante del director artístico. Hice portadas, una cómic de humor llamada Bonjo, algunas historias cortas. Luego Pat Mills se fue de 2000 AD y me ascendieron a director artístico.
A Mills le encargaron una historia de robots para Starlord, una nueva revista en la onda de 2000AD, que se tituló Ro-Busters. Yo diseñé los personajes y Carlos Pino fue el dibujante del primer episodio. Sin embargo, Starlord fue un fracaso y Ro-busters pasó a ser publicada en 2000 AD.
Además, empezaron a surgir un montón de problemas: problemas de censura, quitaron los créditos, etc... y yo estaba en medio, ya que era editor y dibujante, así que acabé dejando mi puesto de editor.
Hubo muchos cambios en la plantilla y, afortunadamente, al nuevo editor le gustaba mi obra y me propuso dibujar algunos de los episodios de Ro-busters, con lo que conseguí un trabajo más o menos regular. Eran historias cortas de seis páginas, conectadas de alguna forma entre sí. Recuerdo que fuimos varios los dibujantes que colaboramos en la serie, como Mike McMahon, y creo que Dave Gibbons también dibujó algún episodio. Luego cambiaron el nombre de la serie por ABC Warriors e hice un par de episodios más. Lo siguiente que hice fue abandonar 2000 AD para trabajar con Jerry Anderson, el productor de televisión, para los estudios Pinewood. Mi trabajo era diseñar los robots de una película que al final nunca se hizo. Así que volví a 2000 AD.

T: ¿Fue entonces cuando creasteis Némesis?
K: Sí, todo surgió debido a un episodio de Ro-busters que transcurría bajo tierra en el "tube system". Todo el episodio era una gran persecución, a los editores no les gustaba, creían que era una manera estúpida de desperdiciar páginas, pero como ya era muy tarde para poner otra cosa en su lugar, la publicaron y, muy a su pesar, a los lectores les gustó. Pat y yo nos cabreamos mucho, y nuestra venganza fue crear Némesis. Es decir, volvimos a hacer otra historia de sólo persecución con dos personajes nuevos: Torquemada y Némesis.

Hicimos un par de historias autoconclusivas que tuvieron éxito, así que nos dieron una serie, y por primera vez no tuve que compartir un título con otro dibujante, la dibujé yo solito. Hubo muchos problemas con Némesis, era muy violenta... Pat Mills y yo crecimos en un ambiente católico bastante opresivo en el colegio, y supongo que Némesis fue nuestro ajuste de cuentas personal con todo aquello: Némesis, Torquemada y sus Terminators eran una sátira de cómo nosotros percibíamos a aquellos curas. Además no es que fuéramos muy sutiles, toda esa mala leche estaba a la vista.
Tuvimos muchos problemas de censura, a los editores no les gustaban las estatuas que dibujábamos en los fondos, no sé por qué (risas) [nota: era porque tenían forma fálica.] Con Torquemada siempre estabamos tentando a la suerte, en un anual dibujé a su esposa postrada en la cama, rodeada de dos enormes guerreros Terminators, y se la ve tan joven como si tuviera unos 15 años. Recuerdo que pensé: esto no lo van a dejar pasar, pero lo publicaron. Siempre estábamos al borde del abismo.

2000AD 25 aniversario

T: Da la impresión de que os gustaba provocar...

K: Supongo que es parte del carácter inglés (risas): intenta cabrear siempre al editor, que se sienta mal, pon cosas que sabes que van a cambiar para que no se fijen en lo que realmente quieras que salga publicado.

El problema estaba en que lo que ellos creían que el lector demandaba no era lo que realmente quería: creían que todos los lectores tenían 12 años, además de tener una idea de lo que es un crío de 12 años bastante poco realista, y sin olvidar que teníamos público adulto al que los editores no prestaban atención. Yo no sé de dónde se habían sacado la extraña idea de que podíamos inducir a los niños a la delincuencia con nuestras historias.

A pesar de todos estos problemas, es el trabajo para 2000AD que más quiero, el dinero era una mierda, pero nos lo pasábamos tan bien... Así que el siguiente paso lógico en esta línea fue Marshall Law.

LA CONQUISTA DE AMÉRICA

T: Con Marshall Law iniciasteis vuestra particular conquista de América, ¿no?

K: Bueno, antes de Marshall Law hicimos un trabajo para DC, (por aquella época andaban buscando mano de obra barata que hablase inglés, así que se vinieron para Inglaterra), creo que fue en el 84, para una línea de novelas gráficas, una obra llamada Metalzoic. Desgraciadamente, aquella línea fue un desastre comercialmente hablando. También hice cosas sueltas para DC, historias de Green Lantern Corps con Alan Moore, donde también tuve algún problemilla de censura.

T: Y luego llegó Marshall Law, que fue publicada por Epic, la ya extinta línea de cómics adultos de Marvel.

K: Es cierto que empezó en Epic, luego fue a Apocalypse, más tarde a Dark Horse, otra vez a Epic, y luego a Image en Savage Dragon para acabar en Dark Horse, o sea, un follón.

Creo que con Epic, al ser parte de Marvel, llegamos a más gente, quizás porque creían que era un personaje Marvel más, no sé, pero con Dark Horse... sus cómics llegan a otro público mucho más reducido. Por ejemplo, de la existencia del recopilatorio de las historias que hicimos para ellos no se enteró nadie, y es una pena porque eran bastante buenas.

Esperamos poder subsanar esto gracias al acuerdo al que hemos llegado con la editorial Titan, que acaba de reeditar la primera miniserie y seguirá sacando cronológicamente el resto del material de Marshall Law en un futuro próximo. Creo que lo mejor para cualquier serie es ser publicada regularmente por el mismo editor. En este sentido, he hablado con Planeta para poder hacer lo mismo en España.

T: Pues a ver si los de Planeta dan el visto bueno, se lo agradeceríamos, ¿harás nuevas historias de Marshall Law en un futuro cercano?

K: Si la Liga se acaba o Alan decide dejarla, seguramente. En realidad, me gustaría hacer una última historia de Marshall Law, una historia espectacular y definitiva. He de reconocer que siempre disfruto mucho trabajando en ella.

T: ¿Qué hay del Marshall Law que se puede ver en Internet?

K: Hemos hecho nuevas historias de Marshall Law para **www.coolbeansworld.com**. Es un serial de

unos 25 capítulos. También han vuelto a sacar todo lo antiguo en formato electrónico y han creado una animación "cgi" titulada "Marshall Law Suicide", otra peli "cgi" con San Futuro para que puedas volar por ella, y creo que hay un proyecto para un juego de Marshall Law que quizás algún día vea la luz.

T: Llevas colaborando con Pat Mills desde los años 70, una colaboración larga y fructífera, ¿podrías decirnos cómo son sus guiones?

K: Los de Pat solían ser tan largos como los de Alan. Como muchas veces no sabía quién iba a dibujar sus guiones, intentaba cubrirse las espaldas y rezaba para que el dibujante que le tocase no la fastidiase. Nosotros, después de 25 años trabajando juntos, nos conocemos muy bien, hablamos por teléfono si hay alguna duda, y, normalmente, con que me dé el diálogo y una descripción general de la escena, ya vale.

T: Como siempre, con Marshall Law también fuisteis censurados.

K: Lo que pasó es que una señora compró el número 2 a su hijo creyendo que se trataba de un cómic de Superman, la señora puso el grito en el cielo y retiraron el cómic de los supermercados. Aunque, ahora que lo pienso, creo que también algunos distribuidores se quejaron por el sexo. Años después pienso que nos pasamos bastante más en las series que hicimos para Dark Horse, pero nadie dijo nada.

T: Quizás el problema está en que la gente sigue pensando que los cómics son sólo para niños.

K: Estoy de acuerdo. Recuerdo que en 2000 AD teníamos una sección en la que a la mejor carta se la premiaba con cinco libras. Recibíamos escritos geniales de gente de entre 15 y 20 años, pero no los publicaban, decían que el dinero debía ser para un niño, no para un adolescente o un estudiante. Al final quitamos el premio y así pudimos publicar las cartas realmente buenas.
Pero es un problema que sigue ahí, incluso cuando se habla de películas sobre personajes de cómics, la idea de la gente sigue siendo la del Batman de los 60 con sus paf, "bom"... Qué le vamos a hacer...

T: ¿Es verdad que Pat Mills odia a los superhéroes?

K: En un principio sí los odiaba, pero tiene que escribirlos para vivir. Él dice que le gustaría escribir Superman. No sé yo si eso ocurrirá algún día, aunque nunca se sabe, porque ya ha conseguido escribir un cómic de Batman. Yo, al igual que él, no me siento a gusto con los superhéroes convencionales, si quieres hacer X-Men o Spiderman te deben gustar, si no, no lo hagas.

T: Pero con Batman te lo pasaste bien, con la historia del Batmito.

K: Sí, bueno, Batmito es un personaje realmente estúpido, de pequeño lo odiaba, pero creía que si le poníamos en el contexto del Batman moderno, podía ser divertido. Denny O´neill, que era el editor, nos dejó a Alan Grant y a mí hacerlo a condición de que Batman no apareciera, lo que nos cabreó. En realidad, a Denny no le gustaba la

idea, pero como era amigo de Alan Grant... al final nos dejó hacerlo. Archie Goodwin nos dejó hacer otra historia de Batmito, hicimos dos y ya está, el personaje no se merece mucho más.
Pasa lo mismo con Lobo, está bien hacer un par de números y dejarlo. Es tan violento, tan exagerado, no podría dibujarlo durante todo un año. Hay un límite a las formas en que puedes matar a alguien. Con Lobo hice aquel Especial Salón del Cómic. En la convención de San Diego, la primera vez que fui, lo regalaban a la entrada. Muchos profesionales de la industria se cabrearon porque lo consideraban irrespetuoso... que lo era (risas).

THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN

T: Hablemos ahora de tu trabajo con Alan Moore en ABC Comics con la serie The League of Extraordinary Gentlemen. Suponemos que tuviste que realizar un trabajo exhaustivo de investigación para el diseño de los personajes. ¿Es así?

K: Intenté darles un diseño único, intenté conseguir nuestra visión personal de los personajes. Cuando releímos 20000 Leguas de Viaje Submarino y La Isla Misteriosa nos dimos cuenta de que las descripciones de Nemo eran totalmente contradictorias. En 20000 Leguas..., Nemo es un europeo blanco, sin embargo, en La Isla Misteriosa, seguramente debido a problemas políticos, Verne le da al personaje todo ese trasfondo indio. Alan creyó que estaría bien usar la versión india, que es totalmente opuesta a la imagen tradicional de James Mason haciendo de Nemo en el cine.

Quatermain, si lees los libros, es un anciano adicto al opio, no la imagen típica que tenemos del cine del cazador blanco cachas, pero, claro, nadie quiere hacer una película en la que el protagonista es un viejo drogadicto.

Mina no es tan "exótica" como el resto de los personajes, no tiene poderes (es una mujer en una época en la cual el género femenino apenas tenía relevancia social o derechos), pero sí gran personalidad: ella es la que manda en el grupo, una dama que gobierna a unos caballeros que jamás dejarían que nadie mandase sobre ellos, que son extraordinarios; es la que hace que las cosas sucedan, el personaje principal.
El Hombre Invisible digamos que no fue el más difícil de dibujar (¡ja!), es verdad que Wells no es un escritor que dé muchas descripciones o que se centre en muchos detalles: cómo se llama este personaje, qué lleva... Wells va directamente al grano, a la acción.
Respecto a Hyde, el propósito inicial de la Liga era narrar la historia del primer supergrupo. La Liga es como los Vengadores o los Cuatro Fantásticos, sólo que en la época victoriana. Alan quería darle a Hyde un aire a La cosa o a Hulk. Nuestro Jekyl se convierte en un monstruo enorme, mientras que en la novela se transformaba en un Hyde que era un ser más bajito, más pequeño, aunque

realmente malvado. A ver quién más... Sherlock Holmes era un poco problemático...

T: ¿Tuvisteis problemas de derechos?

K: La verdad es que es una cuestión peliaguda. El "copyright" de Sherlock Holmes se extinguió en los 80, pero en EE. UU. lo renovaron. Cuando en Next Generation usaron a Moriarty, tuvieron que dejar de utilizarlo porque la America Doyle State se quejó. La verdad es que nosotros pusimos a Sherlock Holmes en unas pocas páginas, y creo que Alan realizó un trabajo excelente con él, la gente me suele preguntar si volverá a aparecer.
En la nueva serie hay unos cuantos personajes nuevos, el primer número sucede por entero en Marte, utilizando un montón de ficción marciana. La mayoría se parecen a personajes que sí tienen "copyright". Por razones obvias, no puedo deciros a quién se parecen, pero seguro que lo adivináis.

También usamos personajes de los pastiches que Michael Moorcock hizo en los 70 de Burroughs. Moorcock le ha dado a Alan permiso para que los utilice. También veremos a los marcianos de Wells, y cosas así.

T: ¿La nueva serie transcurre íntegramente en Marte?

K: No, sólo el primer número, los siguientes números transcurren en la Tierra con todo el tema de la guerra contra los marcianos. También hay otra trama de la que no puedo desvelar mucho, que traerá importantes cambios a la Liga: habrá traiciones, engaños... (risas).

T: ¿Habrá más proyectos de la Liga tras éste?

K: Creo que sí, aunque aún no tenemos muy claro en qué época situarla, quizás a principios del siglo XX antes de la I Guerra Mundial, con todo el miedo a la guerra con Alemania, el espionaje, las luchas de poder entre países. Podríamos utilizar nuevos personajes de la época, por ejemplo Don Q, un personaje que precedió al Zorro o a la Sombra. Luego puede que saltemos a otras décadas hasta llegar a los 50 y los 60. Evidentemente, el "copyright" de los personajes seguirá vigente, así que nos tendremos que inventar unos sucedáneos.
También puede que volvamos al pasado, a la primera Liga, con la Pimpinela Escarlata, Gulliver...
Ya veis que hay un montón de planes.

T: ¿Son los guiones de Alan Moore tan detallados y extensos como dicen?

K: Sí. Me los manda por fax, yo no tengo ordenador y él tampoco, así que si un día ves el fax escupiendo un montón de papel, es que el guión de Alan ha llegado. Es muy preciso y sabe lo que quiere, tiene un don especial para situar visualmente la escena, la acción, los personajes; si intentas hacer algún cambio, te das cuenta de que su idea es la que mejor funciona visual y narrativamente.

T: ¿Te da fotos de referencias o bocetos?

K: No, cuando trabajo con Pat a veces me manda alguna referencia, mira este libro, consulta esto..., pero Alan no tiene ningún sistema de clasificación, si le das algún libro sé que nunca lo volverás a ver, acabará perdido en algún rincón de su casa. Así que con Alan es el dibujante el que tiene que buscar las referencias visuales. Con la

I HAVE HEARD OF MORS. HE IS A DANGEROUS MAN.
HE IS, INDEED. HOWEVER, IT TRANSPIRES THAT HE IS NOT OUR CULPRIT.
THE MAN WHO IS NOW IN POSSESSION OF THE CAVORITE, AND THUS THE KEY TO GRAVITY ITSELF, IS SOMEONE FAR, FAR WORSE.

Liga, como vivo en Londres, me suelo dar una vuelta por la ciudad. El Londres de la Liga es un lugar más grande, más siniestro, lleno de edificios imaginativos, mientras que el Londres real es más soso, es una ciudad muy conservadora en lo arquitectónico, así que me empapo de ella, le doy vueltas y luego hago lo que quiero.
Hablando de Londres, Alan tiene previsto hacer

algún día un plano de toda la ciudad con todos los personajes y los nombres de ficción de puentes, sitios donde ha estado gente famosa... Espero que lo veamos en un futuro próximo.

T: Tuvisteis problemas con el número 5, ya que censuraron uno de los anuncios victorianos que soliais incluir, en el que se anunciaba un limpiador vaginal de la marca Marvel. ¿Erais conscientes de la controversia que podía causar?

K: La verdad es que la censura me la esperaba en el número 2. La idea de un hombre invisible escondiéndose en un colegio para chicas es un pelín sórdida (risas). Además, en la escena en que arrojan la pintura sobre el hombre invisible, si te fijas puedes ver su pene. Alan y Melinda Gebbie, la novia de Alan, se dieron cuenta en cuanto vieron la viñeta, pero en DC nadie lo vio y no lo censuraron, así que no hubo problemas (risas).
En la serie incluíamos en cada número una sección de anuncios de la época victoriana que eran de verdad. Yo los recopilaba y se los mandaba a Alan para ver qué le parecían. Tenían que ser de un tamaño grande y de cierta anchura para poder reducirlos e incluirlos en el cómic. Aunque reconozco que algunos de ellos eran falsos, que los hacíamos entre Alan y yo de broma, el anuncio que causó tanta polémica era de verdad. Cuando lo vieron los de DC, lo llevaron a sus abogados, éstos dijeron que no había ningún problema, pero una vez impreso, y esto me lo imagino porque nadie nos ha dicho nada, alguien se asustó y destruyeron las copias. En realidad, y esto si lo sé de buena tinta, en Marvel lo del anuncio les parecía gracioso, y estoy seguro de que no hubiera habido ningún problema. En conclusión, que el anuncio tenía su gracia (risas).
Además, Alan es alguien respetado en la industria y no hay mucha gente que se atreva a decirle: no puedes hacer esto o lo otro. Él es un tipo responsable y sabe lo que hay, no hay sexo explícito ni gratuito en la Liga, hay algún desnudo pero nada más.

T: Por cierto, ¿qué sabes de la peli?, han fichado a Connery para hacer de Quatermain.

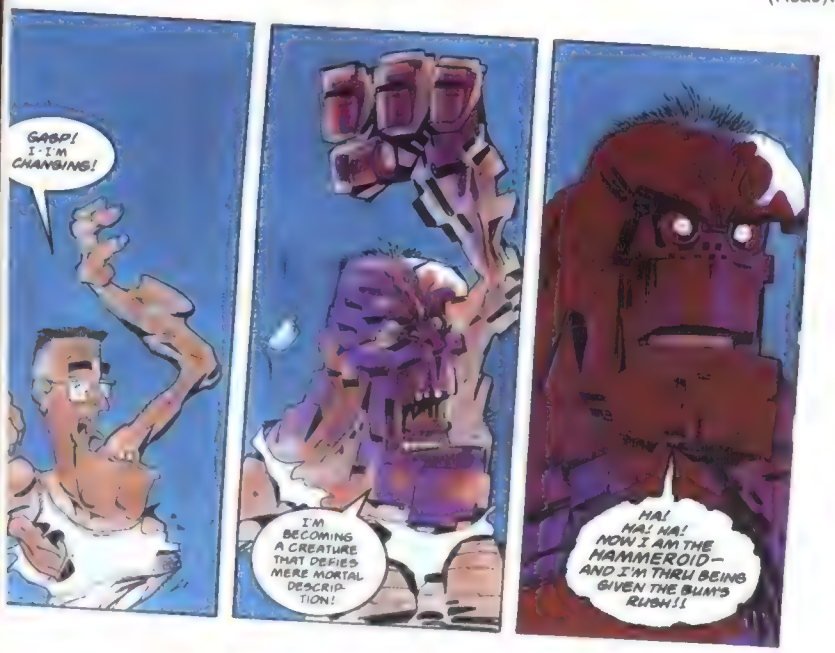
K: Sí, es la estrella de la película. En realidad, yo sé lo mismo que vosotros por las revistas o Internet. La verdad es que Alan no quiere mezclarse con la gente del cine. Por lo que he leído, han cambiado bastante la historia, no quieren que haya un villano oriental, dicen que porque no pueden conseguir los derechos de Fu Manchú. La verdad es que nosotros

no mencionamos a Fu Manchú en toda la serie, cualquier villano oriental con otro nombre valdría, pero ya sabéis cómo es Hollywood, temen que se identifique a los orientales con el mal, así que utilizarán a otro de malo.

He oído que piensan convertir a Nemo en el villano, aunque para mí eso no tiene ningún sentido.

Además, como Connery es una gran estrella, supongo que el liderazgo de la Liga recaerá en él, con lo que Mina tendrá un papel secundario, lo que es una pena.

Por otro lado, quieren cambiar el final, dicen que no es lo suficientemente espectacular, aunque no sé lo que ellos entienden por espectacular, quizás que el mundo reviente en la última escena (risas).


GASP! I-I'M CHANGING!
I'M BECOMING A CREATURE THAT DEFIES MERE MORTAL DESCRIPTION!
HA! HA! HA! NOW I AM THE HAMMEROID— AND I'M THRU BEING GIVEN THE BUM'S RUSH!!

T: ¿Cuales son tus proyectos mas inmediatos?

K: Depende de Alan, pero como soy tan lento, espero poder vivir tanto como para dibujar la Liga cuando lleguemos a las historias situadas en la década de los 60 (risas).

Ahora mismo, voy por la mitad del tercer número de la segunda serie, y Alan ha escrito el cuarto. Para cuando salga el primero a finales de julio habré empezado el quinto, y espero que para diciembre haya terminado el sexto, que va a ser un número muy especial.

La primera serie sufrió tantos retrasos de número a número porque, cuando salió el primero, yo aún estaba dibujando el segundo, así que nos pilló el toro.

T: Bueno, creo que se nos ha acabado el tiempo. Ha sido un placer.

K: Lo mismo digo.

MAZINGER

"SIN JUEGOS NO HAY FUTURO"

COMIC
JUEGOS DE
CARTAS
MANGA
LIBROS
ROL

MERCHANDISING
IMPORTACION
WARGAMES
CAMISETAS
BSO ANIME
POSTERS

OURENSE
Calle Progreso, 89-91
Galerías Proyflem,
Local 10A
CP: 32003
Tlf: 988 250639

A CORUÑA
Calle Barcelona, 19
CP: 15010
Tlf: 981 277093

VIGO
Calle Torrecedeira, 9
CP: 36205
Tlf: 986 441684

OVIEDO
Calle Villa Del Rey, 5
CP: 33013
Tlf: 985 235449

¡Venta por correo a toda España!
www.mazingerworld.com
e-mail:thanquol@arrakis.es

PIDE NUESTRO FANZINE DE COMIC Y ROL: INSOMNIA

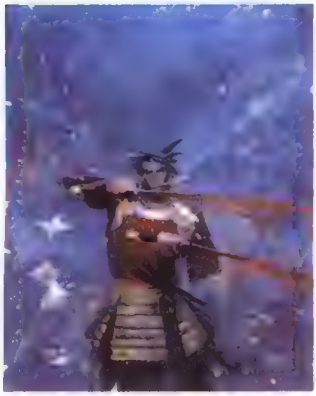
Noticias

USA

MARVEL

George Pratt prepara una miniserie de cuatro episodios de Lobezno que se titulará Nesuke, y que profundizará en los sentimientos de Lobezno tras la muerte de su amada Mariko. Como nos tiene acostumbrados a todos, las páginas estarán pintadas más que dibujadas.

En septiembre llega el tebeo de Bill Jemas, Marville, con el que deberá competir el relanzado Capitán Marvel de Peter David, en lo que supone la más estúpida exhibición de ego vista en mucho tiempo.



Otro que debuta con serie propia es Ron Zimmerman, con The Adventures of Hank Kipple. Si hasta ahora no quedaba claro si la gente compraba sus tebeos por Spiderman o por sus guiones, pronto saldremos de dudas.

Cierra The Order (o lo que es lo mismo, Los Defensores). Parece que la estrella de Busiek no brilla con la misma fuerza que antes, y ni la partida de Erik Larsen ha conseguido salvar el título.

Hablando de Spiderman, parece que la película del trepamuros va a ser una de las más taquilleras de la historia del cine, con más de 350 millones de dólares recaudados en los USA hasta la fecha. Ya comienza a hablarse del DVD, que contendrá entre los extras varios de los cómics

en formato electrónico que se pueden leer en la página web de Marvel.

Parece que The Official Handbook of Marvel Universe, las famosas fichas de nuestros superhéroes favoritos, podrían ser actualizadas y reeditadas en forma de libro de lujo, ya que Alex Ross prepara la portada del mismo.

Se rumorea que Frank Cho va a firmar un contrato en semiexclusiva con Marvel, según el cual podría seguir con su Liberty Meadows y realizar sus próximos trabajos para la Casa de las Ideas, ahora que goza de más tiempo libre tras la cancelación de su maravillosa serie en la prensa diaria.

El que ya ha firmado en exclusiva para Marvel es Darick Robertson, cuyos dos años de contrato comenzarán en cuanto éste dibuje su último número de Transmetropolitan.

DC

DC sube los precios de sus tebeos. Ya que no consigue vender más, la única solución que se les ha ocurrido a los gerifaltes de la Distinguida Competencia es incrementar los precios de sus tebeos. La media de subida es de 25 centavos, con algún título que se salva por ahora y otros que llegan a aumentar medio dólar. Veremos si las ventas aguantan o siguen cayendo.

El que no ha dicho ni mu sobre la subida de precios por parte de DC ha sido Peter David, tal vez escarmentado por el circo que montaron los de Marvel la última vez que se le ocurrió abrir la boquita.

Tras el éxito imparable de Transformers y G. I. Joe, Wildstorm se descuelga ahora con otra serie de animación de los 80, Thundercats. ¡Y temblad, porque se rumorea que el siguiente puede ser He Man (cuyos derechos también están en manos de DC)!

Dave Gibbons prepara una novela gráfica de 160 páginas en blanco y negro titulada The Originals para el sello Vértigo, en la que se hará cargo de guión y dibujos.

Dentro de la línea de los Archives, DC va a publicar un tomo dedicado a los T.H.U.N.D.E.R. Agents (Tower Comics), que aquí no sonará a mu-

COMIX CITY
(ALICANTE)
Comic USA, MANGA, EUROPERO...
Gran Stock material atrasado descatalogado. Figuras, Videos Warhammer, Rol, etc...
POR NUESTRA TIENDA HAN PASADO
Luis Royo, Aspiri, Carlos Pacheco Torres, M. Angel Martin N. Fernandez...
C/ Pascual Perez, 36 - bajo
Telf. y Fax. 965 21 29 33
E-mail: comixcity@terra.es
ALICANTE 03001
15 AÑOS A TU SERVICIO

chos, pero que tiene entre sus autores a gente como Wally Wood, Reed Crandall, Gil Kane o Joe Orlando.

Se dice que es inminente el retorno de Firestorm y se rumorea que su escritor podría ser Jim Krueger (Tierra X). Otro que también se cree que volverá en breve es Aquaman. ¿Alguien lo dudaba?

Parece que Scott McDaniel podría pasar a dibujar una de las series de Superman tras el desembarco de Jim Lee en Batman, serie que él realiza en la actualidad.

Se prepara una miniserie de Lady Constantine, antepasado de John Constantine a quien Neil Gaiman dedicó un par de episodios de su Sandman. Sus autores serán Andy Diggle (2000 AD) y Goran Sudzuka (Outlaw Nation).

Hace unos meses contábamos en esta misma sección que Terry Moore se iba a hacer cargo del guión de Birds of Prey. Finalmente tan sólo será por tres números, pues el autor no ha conseguido compatibilizarlo adecuadamente con su trabajo en Strangers in Paradise y prefiere seguir con su creación al 100%. ¿Su sustituto? Nada más y nada menos que Beto Hernández.

Falleció a los 87 años de edad Robert Kaniger, uno de los guionistas más importantes de la Silver Age, responsable durante más de dos décadas de Wonder Woman, por poner un ejemplo. Otro autor, éste más joven, que también nos ha dejado recientemente es Tom Sutton (a quien muchos recordarán por sus excelentes historias para las revistas en blanco y negro de los 70). Descansen en paz.

INDEPENDIENTES

Jack Staff, creación de Paul Grist (el de Kane), pasará en breve a ser editado por Image y a todo color. Una buena oportunidad para que

este autor llegue a un público más amplio, como sin duda merece.

La antología Dark Horse Maverick: Happy Endings contará este año con 15 historias de autores como James Kolchaka, Frank Miller, Tony Millionaire, Brian Michael Bendis, Peter Kuper, Harvey Pekar, Joe Sacco, Craig Thomson o Mike Mignola.

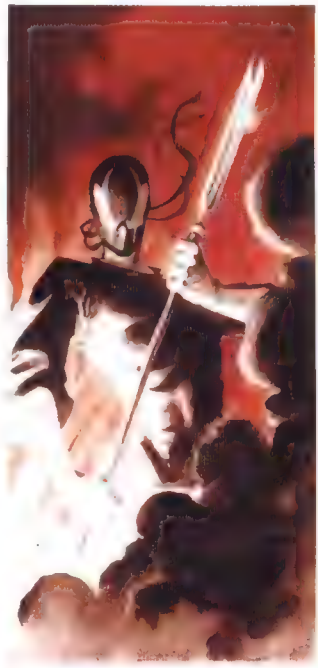
Dark Horse también prepara una nueva antología que titulará Reveal, en la que habrá una ecléctica mezcla de autores y obras: Scott Lodbell y Jeff Matsuda, Joe Casey y Sean Phillips, Peter David y Alex Maleev, Craig Thomson o Pablo Picasso (sí, ése).

Atomeka Press, editores de la añorada antología A1, vuelven a la carga. Empezarán con un tomo con lo mejor de los antiguos números de A1 y, si todo va bien, seguirán con nuevo material. Lo más interesante es que Garry Leach, perfeccionista y despistado donde los haya, no posee muchos de los originales de una de las historias a reeditar (Warpsmiths) y tampoco está muy contento con algunos de los dibujos, por lo que se ha puesto a redibujarla. ¿Os hemos dicho que el guión de esta historia era de nuestro adorado Alan Moore?

Drawn and Quarterly prepara otro tomo recopilatorio de Joe Matt, esta vez recogiendo los números 7 al 10 de su excelente Peepshow.

Frank Cho no para de cosechar galardones. Esta vez la Natinal Society of Cartoonists le ha premiado por su libro Frank Cho: Ilustrator y por su comic-book de Liberty Meadows.

En Septiembre aparecerá la segunda parte de "Grendel Black, White and Red", que seguirá la estela de su exitosa primera etapa: Historias cortas, guiones de Matt Wagner y dibujos de algunos de los autores más interesantes del panorama norteamericano: Brereton, Oeming, Bendis, Sakai, Watson, Lark...



ESPAÑA

Bajo el título "El terror en el cómic" se organizó un simposio sobre historieta durante los días 14 y 15 de mayo de 2002 en la Sala de Proyecciones de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Hispalense, coordinado por el grupo de investigación "if" y el Departamento de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura, y con patrocinio de Extensión Universitaria. Estas jornadas fueron organizadas en honor y como homenaje al doctor Diego Coronado, uno de los mayores impulsores del estudio de la historieta en el seno de la universidad andaluza, que falleció el 26 de noviembre de 2001.

El evento contó con varios conferenciantes ilustres como Antonio Martín ("Paseo por el terror y la muerte: notas históricas sobre el panorama de la historieta de terror española"), Rafael Marín ("La horma de su zapato: dificultades intrínsecas del medio historietístico en el género de terror") y Manuel Barrero ("El terror en los cómics de Warren y Marvel: del horror elegante a la trivialización del miedo").

La Editorial JMV COMICS presenta EPICHODE 1: El Pringue de Arnaldo. El autor (Jesús Martínez del Vas (JMV)) nos ofrece una parodia de la famosa película de George Lucas en el tono al que ya nos ha acostumbrado en sus anteriores trabajos

imágenes
COMICS
El mayor stock de comics, nacionales y de importación
C/ Peinyo, 18 - Tel.: 96 352 05 73 - (46007) Valencia
SHOP
Cómic, ilustración, cine, rol, merchandising, ciencia-ficción... y mucho más en 200 m²
C/ Ruzafa, 14 - Tel.: 96 394 39 24 - (46004) Valencia

(EL JOVIT). Este lanzamiento irá seguido de su continuación (EPICHODE 2) en próximas fechas.

La editorial Aldebaran Comics, por su parte, ha presentado "Rhesus", obra de dos autores noveles: el guionista Pablo Marín ("fanzine" Apuf), y el dibujante Andrés Guinaldo, joven que parece tener proyectos también allende los Pirineos. Y para después del verano llega "Community", con José Angel Notario como guionista, Santiago Arrebola como dibujante y Álvaro Muñoz como entintador.

Dolmen comienza a editar DC... Bueno, casi. Dolmen Editorial ha conseguido los derechos del crossover Superman/Tarzán, dibujado por Carlos Meglia. Y parece que tienen alguna otra cosa de DC en cartera.

El esperado debut de la línea Iberia de Dolmen con el "one shot" Conspiradores, de A. del Castillo y Álvaro Muñoz, se ha visto pospuesto hasta después del verano, tras no llegar por los pelos al Saló. Algo parecido ocurrió con la primera de las novelas de Chris Claremont (First Flight), que iban a publicar y que ahora esperará hasta septiembre u octubre.

Lo que si que no espera es el juicio de Antonio Martín contra Dolmen y David Ramírez, que será el próximo 3 de junio. Ojalá se solucione de la manera menos gravosa para los afectados.

Norma Editorial prepara Persépolis (para octubre), el "manga" Chovit y Dark Knight 2 (ya para noviembre).

Glénat, por su parte, tiene en cartera el segundo volumen de Los Potamoks, Ibicus 4, Sambre 5 (y reeditará los dos primeros, agotados desde hace tiempo), así como La Emperatriz Roja 3. También nos comentan que los esperados tomos de Peter Pan 4 y 5 saldrán en breve.

Por su parte, La Cúpula confirma que, tras el éxito de La Brasería, ésta pasará a ser trimestral.

Planeta confirma que sacará el Spiderman de Ditko en tres tomos en tapa dura y a todo color para finales de año, y adelanta el proyecto de una Biblioteca Marvel Spiderman que recogería las aventuras del trepamuros desde sus inicios.

La primera edición del FESTIVAL INTERNACIONAL DE VIDEOJUEGOS DE TENERIFE tendrá una duración de cinco días, del miércoles 6 al domingo 10 de noviembre del 2002, y se celebrará paralelamente al FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACION DE TENERIFE. El cartel ha sido realizado por Cels Piñol, al igual que el logotipo del festival.

Las I JORNADAS DE CÓMIC VILA D´ONDA se celebraron los días 18 y 19 de mayo en la casa de cultura de Onda (Castellón), y al evento acudieron Ramón F. Bachs, David Baldaleon, Quim Bou, Xavi Marturet y Víctor Santos. Por lo que cuentan los asistentes, fue todo un éxito a repetir en futuras jornadas.

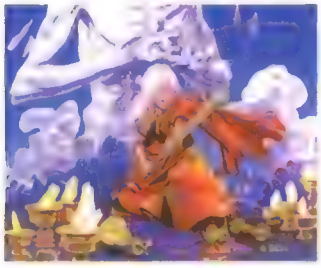
El domingo 2 de junio se celebró en la Gran Vía de Premià de Mar un encuentro de "fanzines" y hubo conferencias de los autores Toni Garcés, Daspastoras y Gallardo, todo ello englobado dentro de la 7ª

NEWTON
RIERA ALTA, 8. 08011 BARCELONA
VENTA POR CORREO
NOVEDADES COMICS / DESCATALOGADOS / 2ª MANO AL MEJOR PRECIO
TEL 93 329 34 66 / FAX 93 443 11 63

Ruta de Arte Joven. ¡Qué cunda el ejemplo!

Dejamos constancia de la convocatoria del tercer concurso de cómics Nou Barris, de Barcelona, cuyo plazo lamentablemente terminaba el pasado 3 de junio. ¡Otro año hacednos llegar la información un poco antes, amigos!

Como cada año, se celebraron en Mallorca las Jornadas de Comic Nostrum, que tuvieron como principal atractivo un interesante debate sobre poesía e historieta y una preciosa exposición centrada en la obra de Bess (con un bonito catálogo ad hoc).



EL MARGEN

Esta nueva sección dentro de las noticias, creada por demanda popular, viene a cubrir un terreno que hasta ahora no tocábamos, más que nada por falta de espacio. Aquí haremos acuse de recibo e informaremos de cuantas publicaciones situadas al margen del mercado editorial (bien por tratarse de "fanzines", autoediciones, publicaciones no veniales o por cualquier otro motivo) no aparecen en otras secciones de la revista.

En el Saló nos hicieron llegar un ejemplar de Pus y Sentimientos nº. 4, "fanzine" de 40 páginas que se vende al precio de dos euros. Eso si, no indica modo de contacto ni adivinamos en qué librerías se puede encontrar.

El Ayuntamiento de Ondarroa ha editado un cómic de tiras de 32 páginas a todo color realizado por Kaiet Bengoetxea e Iagotzu, con la intención de concienciar ecológicamente a los más jóvenes. Son 4000 ejemplares de distribución gratuita.

Hacemos igualmente acuse de recibo de varias publicaciones de Kaleidoscope, como los Sketchbooks de Adam Hugues o Joe Quesada, que por su naturaleza legal tampoco podemos incluir como publicaciones. Y ya que estamos en ello, tenemos que anunciaros que próximamente habrá un Sketchbook de Daniel Acuña (48 páginas, 4.5 euros) que promete ofrecer material de gran interés para los seguidores de este autor, y el "comic book" Alfa, con guión de Ángel Casanovas y Art Brooks, y dibujos de Acuña (36 páginas por 2 euros).

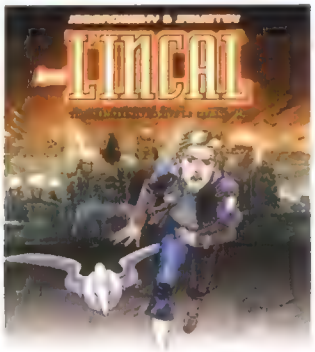
Asimismo, hemos recibido la Revista de Comunicación Mundaiz, editada por la Universidad de Deusto (campus de San Sebastián), en cuyo número 63 hay un interesante artículo sobre los cómics que tocan la guerra de Bosnia, a cargo de Juan Manuel Díaz de Gereñu (profesor del Departamento de Comunicación de la Facultad de Humanidades).

Comunicación

FRANCIA-BELGICA

Este mes "Les Humanoides associes" nos sorprenden con una promocion inedita. Al comprar tres de sus albumes regalan una plancha original firmada. Las planchas son repro- ducciones de muy buena calidad de los ultimos trabajos de tres renombrados autores de la editorial (Boucq, Lauffray y Vicomte).

'Aquableu" es una conocida serie de ciencia ficción de la que pudimos degustar en España los primeros episodios. Realizada por T. Cailleteau y C. Tota, acaba de alcanzar el noveno volumen ("Le Totem de Cynos", esto es, "El tótem de Cynos"). Pero lo novedoso es que Greenpeace, viendo la temática ecologista de la serie, se ha asociado a ella. Así, dicho número se puede comprar directamente en la página web de Greenpeace-Francia, con lo que de cada álbum vendido ahi se dona 1.50 euros a esta organizacion. Curioso, ¿verdad?



Acaba de aparecer el segundo volumen de la serie "Antes del Incal". Se titula "Détective privé de classe R" ('Detective privado de clase R') y ha sido realizado por Jorodowsky y Janjetov. Posiblemente lo veremos pronto por estos lares y podremos comprobar si mejora respecto al anterior volumen (o si se acerca al clásico "El Incal").

Este mes tampoco toca álbum de "La mazmorra" (¿tres meses sin "La Mazmorra"?, durante este mes seguro que sale alguno), mas si uno de Trondheim: "Mr. O", ejemplar individual de la colección "Humour de rire".

Tras el polémico segundo puesto de Jean Marie Le Pen en la primera vuelta de las elecciones presidenciales francesas, los autores de cómic franceses tomaron la iniciativa para oponerse al Frente Nacional y a su conocido dirigente. En particular, crearon dos páginas web que recogian todas las tiras, dibujos e historias alusivas a dicho evento, asi como las reacciones de los autores. Nos os damos la dirección porque por desgracia ya no están en funcionamiento.

¡Lucky Luke tiene dos nuevos padres adoptivos! En efecto, tras la muerte de Morris, y siguiendo su deseo de que su hijo literario le sobreviviera, se han elegido a Laurent Gerra (humorista francés) como guionista y a Achde como dibujante. En esta ocasión se ha preferido elegir un guionista de fuera del mundillo del cómic y que fuese conocido, como parece ser el caso de L. Gerra. Se supone que este humorista es un aficionado al noveno arte y en especial al "pobre cow-boy solitario", de hecho ya tiene pensado el argumento del siguiente volumen, que saldrá el año que viene. La acción será en Quebec, donde han ido buscando el rastro de la novia de Jolly Jumper.

Ha aparecido el segundo volumen de la interesante serie "Djinn" de Dufaux y Mirallès, ambientado en los harenes del Imperio Otomano en plena decadencia. Dentro de poco veremos la primera parte en nuestro pais de la mano de Norma.

JOKER ...

ahora por duplicado

Todo en comic

c/ Bertendona 2
Bilbao
94 4159127

Segunda mano
Comic de importacion
Ciencia ficcion, novela gotica y pulp
Merchandising...

Todo en juegos

c/ Fdez. del Campo 24
Bilbao
94 4439297

Rol nacional y de importacion
Juegos de cartas (Magic, Pokemon, L5R...)
Figuras de plomo, tablero, estrategia...
Campeonatos, mesas de juego...

Hermann

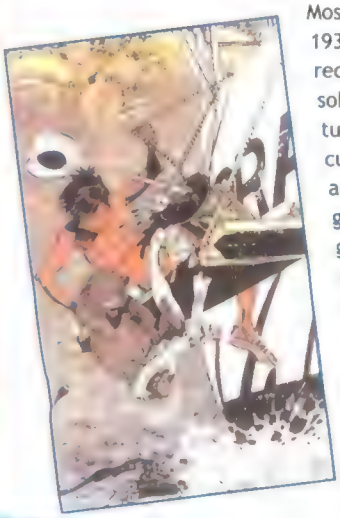
EL ÚLTIMO HORIZONTE DE LA FRONTERA

La reivindicación que en los últimos años ha experimentado la vertiente más tradicional de la narrativa -trufada, eso sí, de una visión mucho más irónica de sus convenciones- ha alcanzado también el ámbito de la historieta. La obra del belga Hermann Huppen no es ajena a este fenómeno y en ella se mezclan con singular acierto la estricta observación de las reglas de la Aventura (género "clásico" por antonomasia) y una óptica cínica y desengañada que contribuye, en última instancia, a destruir los cimientos de dicho clasicismo y, como este autor acostumbra a decir, a segar la hierba bajo sus propios pies.

Jorge García

EL INICIO...

El auge de las biografías -uno de los géneros literarios más pautados que existen- también obedece a ese mismo patrón y yo mismo, al escribir estas líneas, no estoy muy seguro de escapar a ello. Convencionalmente, uno debe comenzar por el principio, contando, como hace la excelente monografía que le dedicó la editorial francesa Mosquito, que Hermann nació en 1938 en las Ardenas belgas (en el recuerdo gracias al cine bélico sobre la II Guerra Mundial), estudió ebanistería en una escuela profesional y diseño en la academia de Saint Gilles, emigrando al Canadá en 1957 y regresando a Bélgica tres años después para establecerse en Bruselas como decorador de interiores.



A la biografía, habrán observado, le gusta presentar los hechos de una forma ordenada y sucesiva, aunque la vida acostumbre a ofrecérnoslos simultánea y paralelamente. Como ejemplo baste decir que en 1959, mientras el protagonista de esta semblanza recorría Montreal, nació una revista que habría de ser el modelo a imitar a la hora de realizar historietas dirigidas al público infantil y juvenil, hoy día copado por los superhéroes y el "manga". Me refiero, claro está, a Pilote.

Moviéndose en ese mismo espectro (y más allá de sus primeros titubeos en la revista belga Spirou), las planchas de este gran narrador entraron como de puntillas en una publicación muy peculiar, Pleins Feux, destinada al movimiento "scout" belga. Estaba dirigida por su futuro cuñado, el dibujante y guionista Philippe Van Dooren, quien, en 1965 y tras observar algunas páginas del hasta entonces desconocido decorador, comprendió que éste poseía el talento necesario para el medio y le propuso la realización del guión "Histoire en... able", en el que Hermann evidenciaba su deuda gráfica con el maestro Jijé. Aquel trabajo no tardó en caer bajo la atenta mirada de alguien cuyo concurso fue crucial a la hora de decidir la suerte del dibujante.

Así actuamos en las semblanzas, como en uno de esos juegos de dominó en el que la caída de las piezas conforma una figura singular, disponiendo las fichas una a una: primera, segunda...

LA AVENTURA Y EL OESTE

Michel Reigner "Greg" es -a estas alturas a nadie sorprenderá esta afirmación- uno de los mejores guionistas franceses (acaso sólo igualado por el gran René Goscinny), especialista en estructurar una historia de forma férrea, construyendo "situaciones límite" a las que imprime un ritmo frenético gracias, en general, al sabio uso del montaje paralelo de secuencias y a un brillante dominio de los diálogos, de los que se sirve no sólo para definir a los personajes sino también para adelantar acontecimientos que retomará posteriormente en el transcurso de la anécdota. Además, Greg asume, en esta biografía, el papel de una de esas fichas que marcan, en el

juego al que aludíamos arriba, una curva o un punto de inflexión: es el responsable de la eclosión de Hermann.

Sin titubear, el padre de Aquiles Talón le ofreció un puesto en el estudio que, desde 1964, mantenía junto a dibujantes como Dany o Dupa, y en el que se gestaron los balbucientes comienzos de una relación profesional que duró más de quince años. En principio, Valèry-Valerian, un proyecto destinado a Pilote que no llegó a materializarse más que en unas pocas planchas debido al rechazo explícito de Goscinny, a la sazón, director de la citada revista. Después, Bernard Prince para la revista Tintin de Ediciones Lombard, el primer gran éxito comercial de su carrera.

Concebido inicialmente como una historieta protagonizada por un agente de la Interpol, Bernard Prince devino pronto, afortunadamente, hacia el ámbito de la aventura -acaso por una queja de Tibet, creador del detective Ric Hochet, a quien parecía molestar la inclusión de un policíaco más en la revista, acaso, siendo generosos con el citado dibujante, por imposición del propio editor-, rodeando al héroe homónimo de un reparto muy especial conformado por un joven indio y un simpático marinero de inequívoca ascendencia irlandesa que respondían, respectivamente, a los nombres de Djinn y Barney Jordan, convirtiendo aquel trabajo en una serie coral que discurría en los más exóticos escenarios.

Aquel puñado de álbumes desarrollados entre 1966 y 1977 supusieron una brillante puesta al día del género. En la mejor tradición del cine de Hollywood, cada nueva entrega -siempre precedida por uno de aquellos melodramáticos títulos que tanto le gustaban al guionista de Bruno Brazil- proponía una nueva "situación límite" en la que los héroes se veían involucrados de las formas más insospechadas y que solían conducir a un desenlace espectacular.

Simultáneamente (ya advertimos que a la vida le gusta la simultaneidad), Hermann iba desembarazándose de la herencia de Jijé e incorporando a sus viñetas elementos de índole cinematográfica que le llegaban bien por influencia directa (no es necesario conocer la vinculación del autor belga a Piratas, el largometraje de Roman Polanski, para diagnosticar su cinefilia), bien por la de Giraud, cuyo Lietenant Blueberry, no lo olvidemos, se había convertido en un modelo de puesta en escena para la historieta convencional. A la par que los guiones ganaban en suspense, el dibujo perdió timidez y aportó, gracias a una violencia inusitada en los encuadres y una composición cada vez más exacta, la tensión necesaria para convertir aquellas páginas en mecanismos de relojería pura.

Este paulatino afianzamiento como narrador fue debido, sospecho, al frenético ritmo de trabajo del belga, que pronto alternó Bernard Prince con Jugurtha, un primer tanteo en el género histórico escrito por Jean-Luc Vernal que pudimos ver editado en España hace más de veinte años de la mano de Distrinovel, abandonado en favor de la otra gran serie que, en 1969, Greg puso en sus manos: Comanche.

Bajo las consignas del "western" más tradicional, tamizado desde el principio por una imaginería que hacía hincapié en los costados más sórdidos y miserables del género -emparentando la serie con las películas de Leone, Peckimpah o Hellman-, Comanche volvía a ser una obra coral en la que el reparto lo conformaban los habitantes del rancho "Triple Seis", atendiendo especialmente a "Red" Dust, un pistolero a lo Shane, tanto por su habilidad con el revólver como por el consabido turbio pasado, cuyas andanzas sirvieron de hilo conductor a los sucesivos álbumes.

Frente al carácter prácticamente invariable de Bernard Prince y sus compañeros, Greg introdujo un mayor espesor psicológico en los protagonistas de este modélico "western", llegando a su punto álgido con el asesinato a sangre fría del malvado Dobbs por parte del propio Dust, convirtiendo la serie, como ha escrito Lorenzo Díaz (uno de los mejores estudiosos del trabajo de esta pareja) con la perspicacia que le caracteriza, en una sencilla metáfora sobre la llegada de la civilización y sus consecuencias.

Por su parte, Hermann se desenvolvía magistralmente dibujando una serie de hondo aliento cinematográfico, de ahí

que se acogiese a tal tradición para desarrollar aún más las dos cualidades que ya había evidenciado en su obra anterior: sus encuadres, brillantes a fuer de combinar un alto grado de información con unos ángulos visualmente atractivos, y ese sexto sentido para la composición que convierte cada nueva plancha en un modelo de cómo presentar una secuencia. Se desenvolvía magistralmente, sí, pero, a pesar de su "mayor espesor psicológico", los personajes no lo hacían a la misma velocidad.

El guionista de Luc Orient domina a la perfección, ya lo hemos dicho, los mecanismos narrativos tradicionales, pero esto conlleva el riesgo de llegar a un grado de virtuosismo tal que caiga en la rutina y, precisamente, esto fue lo que el narrador belga comenzó a sentir con respecto a las historias que dibujaba, pues, al descubrir las reglas con las que jugaba el escritor, conocía de antemano el desarrollo del argumento y éste no le deparaba ya el mismo placer que en los inicios.

A fuerza de desarrollar gráficamente aquellos guiones, había terminado por aprender los secretos de la urdimbre de Greg, y, como bien sabía el ladino de Walt Disney, cuando un aprendiz de brujo se hace con un truco, es cuestión de tiempo que las escobas comiencen a desfilar.

Todo consiste en saber ordenar las piezas: una, dos, tres...

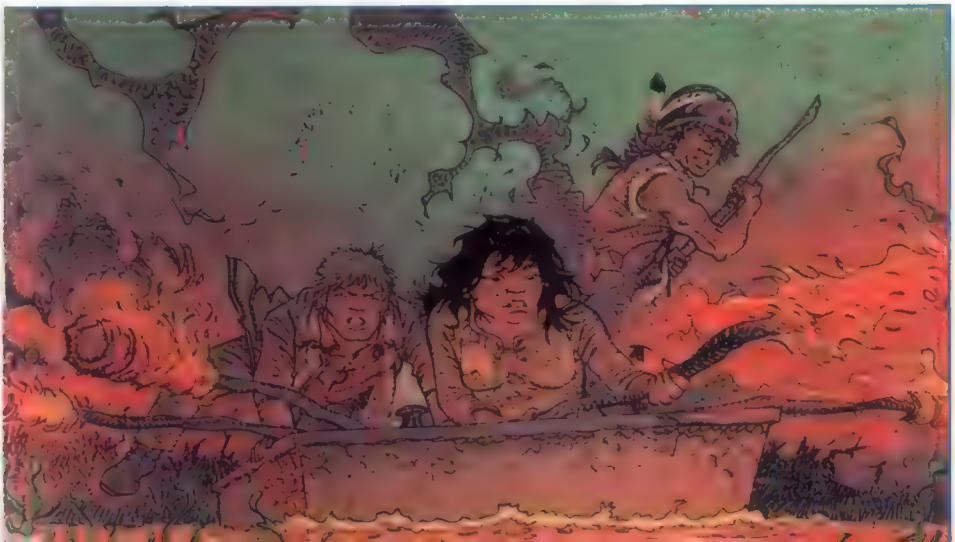
EL FUTURO Y EL PASADO

En 1979 aparece en la revista Metal Hurlant la primera entrega de la serie Jeremiah, a la que el belga suele añadir anualmente una nueva entrega y que, desde un principio, ha sido el laboratorio en el que este excepcional narrador ha podido ensayar su faceta de guionista.

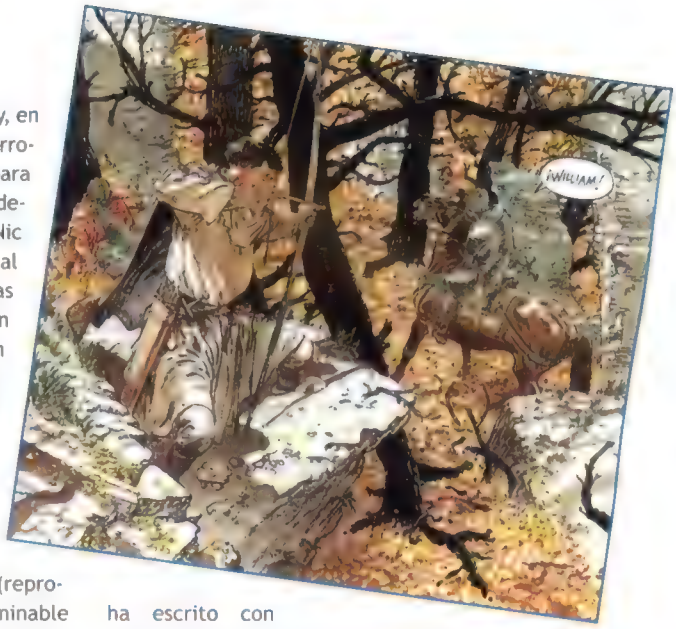
A finales de los 70, con el viento de la posmodernidad en ciernes, los tiempos estaban cambiando mientras que los héroes seguían siendo lo que, hasta entonces, habían sido: puro cartón piedra en el peor de los casos. Por ello, era lógico pensar que un autor cuyo bagaje gráfico evidenciaba gran interés por los aspectos más sórdidos de los escenarios que dibujaba, no debía encontrarse muy cómodo con unos personajes de una ética tan esquemática como los de Comanche o Bernard Prince, de ahí que la de los protagonistas de su nuevo serial resultase desde un principio mucho más dudosa, característica que iba a devenir esencial en todos sus futuros proyectos.

Precisamente, fue el futuro, en su variante más apocalíptica (imagino que algo tuvo que ver el éxito del largometraje australiano Mad Max), el que prestó su atmósfera a las peripecias de Jeremiah y su compañero, el cínico Kurdy Malloy, en las que la ciencia ficción es un referente fundamental y que permiten a Hermann ofrecer su particular punto de vista sobre temas tan de actualidad como el racismo, el mundo de la mafias o la prostitución infantil (caso de su última entrega, Qui est Renard Bleu?).

Si dejamos a un lado lo irregular de la serie, en la que se alternan episodios poco afortunados junto a piezas de espectacular factura, caso de El invierno del payaso, nos encontramos con un narrador avezado que da sus primeros pasos como guionista de forma un tanto tímida y titubeante pero con un gran oficio detrás (fruto de todos los años pasados al lado de Greg) que le permite construir sus tramas de forma modélica, destacando por su dominio de la elipsis, el hábil empleo del montaje paralelo para aumentar la tensión y esos excelentes diálogos en los que las réplicas son casi tan afiladas como las armas que suelen portar los personajes.



Las biografías, pueden observarlo, presentan a veces estas pequeñas trampas:



mientras un acontecimiento se desarrolla (y, en el caso de Jeremiah, aún se sigue desarrollando), nos vemos obligados a volver atrás para retomar otros elementos que nos hemos dejado por el camino, tal es el caso de la serie Nic (1980), un exquisito trabajo muy cercano al universo onírico de Little Nemo y a las fábulas infantiles del siglo XIX, protagonizado por un niño que habla con los animales, realizado en compañía de su cuñado Philippe Van Dooren. También es el caso de la última, hasta la fecha, de sus grandes series, Las torres de Bois-Maury, circunscrita al ámbito histórico al que llegó, como ocurre en muchas ocasiones, por casualidad. Una ambiciosa historieta corta de una veintena de páginas acerca de la muerte de un noble medieval (reproducida años más tarde en la monografía Abominable que aquí publicó Toutain) y la captura de su asesino fue prolongada hasta alcanzar la extensión de un álbum, Babette, el primero de esta excelente colección.

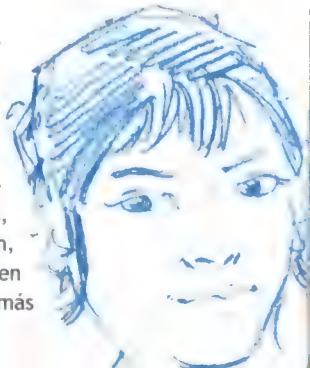
La anécdota argumental es de sobra conocida: el veterano caballero Aymar y su leal escudero Olivier recorren la Europa del siglo XI con la vaga esperanza de reconquistar las posesiones que un día se perdieron, las torres de cuyo castillo son "las más altas y las más bellas de toda la Cristiandad". A partir de aquí se nos plantea un relato coral en el que los distintos personajes se van cruzando sin ser, a veces, demasiado conscientes de ello, como en la vida misma, en una atmósfera espectacular que responde al gusto de su creador por los escenarios naturales y los vastos espacios abiertos, tan abiertos como el desenlace con que culmina el episódico vagabundeo de Aymar, en que el nacimiento va de la mano con la muerte.

Soslayando la cuidadosa reconstrucción de la época -que remite directamente a los grandes medievalistas franceses de la revista histórica Annales y, según propia confesión, a la iconografía inglesa del siglo XX-, uno de los mayores aciertos de este trabajo reside en que lo histórico no se reduce a la reproducción de un puñado de detalles extraídos de cualquier manual al uso, sino que va mucho más allá, como ha escrito con acierto Yexus García, a la búsqueda del reflejo "de la sensibilidad colectiva de una época". Como venía haciendo aun desde antes de comenzar Jeremiah, Hermann aprovecha esta obra para profundizar en la sustitución de la mancha como elemento lumínico por el delicado tizne de un sombreado enfático, depurar cada vez más su línea y acompasar al pulso del dibujo ese color que tan delicadamente solía aplicar Fraymond Fernández. También aprovecha para convertir el viaje, la condición errante de sus personajes, en auténtico protagonista de una historia en que la recuperación de las posesiones de Bois-Maury no es sino un artificio (de ahí que las torres no hagan acto de presencia siquiera en el décimo episodio) para ofrecernos una visión cada vez más crepuscular de la Aventura.

Al concluir la primera parte de la saga, nos encontramos frente a un autor que ha abandonado sus maneras de tímido "aprendiz de brujo" y se encuentra en posesión de un envidiable talento como narrador. Sabe perfectamente cómo disponer las fichas en el tablero y sabe, también, cuándo dejarlas caer: una, dos, tres, cuatro...

SOLO Y ACOMPAÑADO

En 1991, sirviéndose de las posibilidades que le brindaba la colección Trazo Libre de Dupuis, editora, a la sazón, de Jeremiah, nuestro autor iba a dar otro paso en su camino hacia un registro más



adulto de la historieta, camino en el que se había introducido de puntillas doce años atrás.

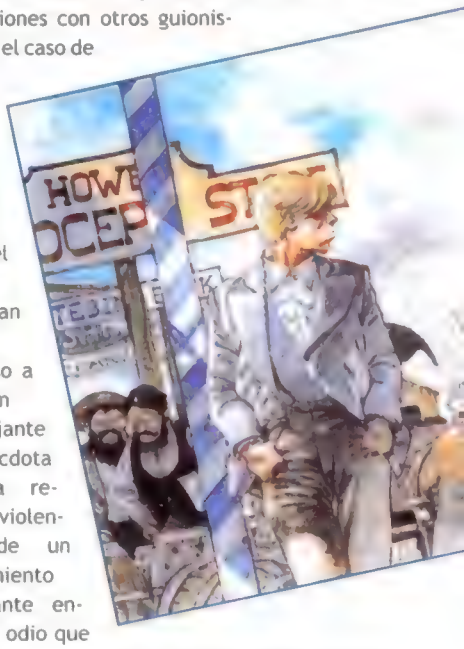
Missié Vandisandi (cuya edición española corrió a cargo de Ediciones B) es el primero de una serie de álbumes insulares en los que la denuncia suele acompañar a la desmitificación. En contraste con sus otros protagonistas, el atípico héroe de este relato es un maduro belga apenas dotado para la épica, más allá de ser el destinatario de una brutal paliza en el África poscolonial, que se mueve en la frontera de lo que el relato nos sugiere -construido con un uso de los silencios y un énfasis en la elipsis aún más abundante que en el resto de su obra-, intuyendo apenas lo que realmente ocurre a su alrededor.

Situándose, pues, en el terreno del compromiso, pero desde una óptica más explícita que en la monografía antedicha, Sarajevo-Tango fue la ácida reacción del belga ante la ineficaz respuesta internacional a la guerra civil que asoló la ex Yugoslavia la pasada década. Narrada en clave de "thriller" y con algunos elementos claramente satíricos, en esta obra vuelven a estar presentes algunas de las obsesiones de Hermann sobre las miserias de la condición humana, merced a un reparto repleto de asesinos y cínicos, como el propio Zvonko, protagonista de esta aventura, cortado sobre el patrón del cine clásico de Hollywood, con esa mueca de desprecio que le asoma al rostro y ese deje de ternura que le acabará costando la vida.

Las puertas que a veces nos abre la vida suelen presentar goznes insospechados, tal ocurre en el caso de nuestro dibujante, pues estas páginas, más allá de reportarle una satisfacción de índole moral (recordemos que obtuvieron el Premio Oesterheld por su carácter humanista), fueron las primeras que realizó íntegramente con color directo, técnica en la cual, para satisfacción del autor y molestia de alguno de sus críticos, no ha dejado de profundizar en todos sus proyectos posteriores.

Así ocurrió con su siguiente trabajo (como el anterior, publicado en España por Planeta), Caatinga, una brillante ficción sobre el universo del Cangaço brasileño en la que presta a este movimiento un ropaje menos romántico que aquel con que lo vistió Hugo Pratt en La macumba del Gringo. Aquí está mucho más cercano a las modernas investigaciones históricas (recuerdo que hace apenas dos años, en un congreso de estudiosos del ámbito latinoamericano celebrado en Salamanca se hacía referencia a la connivencia de los cangaçeiros con los hacendados del noroeste de Brasil y su uso como fuerza de choque contra posibles rivales de aquéllos), una visión desengañada de quienes, hasta no hace mucho, eran tenidos por una suerte de Robin Hood gracias, sobre todo, al cine de Víctor Lima Barreto.

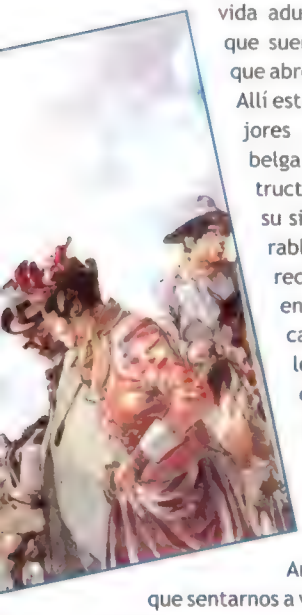
Menos afortunadas, a mi juicio, han resultado sus colaboraciones con otros guionistas, tal es el caso de Luna de Guerra, acaso por las limitaciones del guionista Jean Van Hamme, quien puso a disposición del dibujante una anécdota truculenta repleta de violencia donde un acontecimiento insignificante enciende un odio que sólo tiene parangón con la estupidez del reparto.



Tampoco Liens de sang (2000), escrito por su hijo Yves Huppen -a quien había ayudado con el lápiz y el entintado en Le secret des Hommes-Chiens y con el que se ha comprometido a realizar un álbum anualmente, caso de la duodécima entrega de Las torres de Bois-Maury o ese B... Beach, 1957 de próxima aparición- me parece su mejor esfuerzo. Construido a modo de "flash-back" sobre la tradición de la investigación policial, con ligeros toques de horror sobrenatural (a la manera de El corazón del ángel, la película de Alan Parker), y menos rica en el uso del montaje paralelo que otros títulos del dibujante, esta obra es un malsano relato en torno a las relaciones familiares en el que, más allá de su discutible originalidad, Hermann demuestra su versatilidad moviéndose en un género para el que, a priori, pudiera parecer poco dotado.

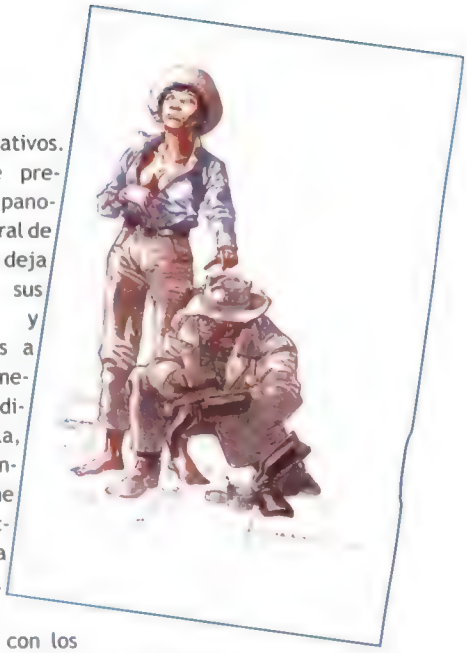
Las biografías son como las palabras, así cobran un sentido u otro en función del orden en que las dispongamos, por eso he reservado el último lugar para Wild Bill ha muerto (con una excelente edición española a cargo de Imágica Comics), álbum cronológicamente anterior a los dos anteriormente

mencionados, pero mucho más interesante a juicio de quien esto suscribe. El autor recurre al "flash-back" como marco narrativo para contar, volviendo al ámbito del "western", el paso hacia la vida adulta de Melvin, un muchacho que sueña con ejecutar la venganza que abre y cierra las páginas del libro.



Allí están, quintaesenciadas, las mejores cualidades que adornan al belga como narrador: la férrea estructura de la historia (clásica en su simetría), un montaje inmejorable, ese sexto sentido que parece acompañarle a la hora de encontrar el ángulo adecuado a cada plano, la elipsis, el peso de los silencios y la agilidad de los diálogos, las secuencias paralelas sabiamente distribuidas a lo largo del relato, el uso magistral del suspense, así como esa manera tan brillante de cerrar un relato.

Ante este libro, sólo tenemos que sentarnos a ver la forma que adquieren las piezas al caer: una, dos, tres, cuatro, cinco...



cios narrativos. Después de presentar una panorámica general de su obra, uno deja de apreciar sus virtudes y atiende más a cuanto de mecánico se adivina en ella, pues es el énfasis que pone en la estructura el que, a la postre, emparenta sus guiones con los de aquel Greg a quien reprochaba no ser capaz de sorprenderle con el desarrollo de sus ficciones, y es ése, precisamente, el único reproche que cabría hacerle.

Acaso por eso cambie de escenario en cada álbum, acaso por ello haya decidido abrir esa nueva etapa de álbumes insulares, ahora en compañía de su hijo, para no caer en la rutina, para poderse situar, como sus personajes, en la frontera del horizonte, el único lugar tras el cual aún nos aguarda la sorpresa.

...Y LA CONCLUSIÓN

Las biografías suelen servirse del último capítulo para evaluar de forma sintética lo que se ha contado y arrojar, cuando la ocasión se presta, alguna sombra sobre el lienzo que del biografiado se había trazado.

Para quien ha alcanzado semejante dominio del oficio, debe resultar tentador repetirse, en especial cuando se manejan de forma tan precisa los artifi-

Me gustaría agradecer sinceramente el apoyo documental facilitado por Jaime Ercilla, sin el cual este texto no habría sido posible, así como la amabilidad de Norman Fernández al poner su sabiduría a disposición del autor de estas líneas, y la de Koldo Azpitarte al tomarse la molestia de entrevistar personalmente a Hermann y hacerme partícipe de cuanto allí se habló.

1 - Ríndete Dorothy

MALAS VENTAS

MALAS VENTAS 1 (Ríndete Dorothy)
Astiberri ediciones. (Colección lecturas compulsiva)
Guión y dibujo de Alex Robinson
Rústica, 128 páginas, B/N. Precio por determinar.

alterComics

LO QUE DIGO ES QUE SI TENGO QUE PASAR OTRA SEMANA DONDE MI TÍA, ME VOLVERÉ LOCO.
BZZZ!
374
1994. BROOKLYN, NUEVA YORK.
¿SÍ?
SOY SHERMAN DAVIES. LLAMÉ POR LO DE LA HABITACIÓN.
¡SUBE!
PARECE BASTANTE LIMPIO.
VA A SER UNA PUTADA SUBIR ESA MESA POR ESTAS ESCALERAS.
ESTOY DESEANDO SUBIRLAS SI CON ESO ME AHORRO DINERO.
NOK NOK
SERÍA MAS BARATO VIVIR EN QUEENS, ¿SABÉS?
¿BROMEAS? ¡250$ AL MES ES GENIAL PARA ESTA ZONA!
SÍ, LEÍ QUE PARK SLOPE VA A SER EL PRÓXIMO SEATTLE.
¡DIOS ESPERO QUE NO!
A LA PRIMERA CAMISA DE FRANELA QUE VEA, ME PIRO.
¿POR QUÉ SERÁ TAN BARATO?

Rotulación provisional

3
HOLA, ME LLAMO STEPHEN.
¿ESTÁIS AQUÍ POR LA HABITACIÒN?
EH.
SÍ.
¡MUY BIEN! BUENO, YA LLEGO TARDE, ASÍ QUE JANE TENDRÁ EL HONOR DE ENSEÑAROS LA CASA, ¿VALE?
CLARO.
ENCANTADA DE CONOCERTE HERMAN.
ESPERO QUE TE GUSTE, ¡NOS VEMOS!

Rotulacion provisional

ESTO, EN REALIDAD, ES SHERMAN.
¡OH, LO SIENTO! ¿A QUÉ TE DEDICAS, SHERMAN?
BUENO, POR AHORA TRABAJO EN UNA LIBRERÍA, PERO QUIERO SER ESCRITOR.
¿ESCRITOR? ¡QUÉ BIEN!
NUESTRA COMPAÑERA DE PISO LO ERA, PERO.... TUVO QUE IRSE.
ÉSTA ES LA COCINA.
¡VAYA! ¿Y QUÉ ES LO QUE ESCRIBES? ¿HISTORIAS?
EH, A VECES. EN REALIDAD, LA MAYORÍA ES -- NO SÉ -- COMO ENSAYOS, TIPO EDITORIALES.
¿PODRÍA LEER ALGO ALGÚN DÍA?
¡CLARO! INTENTARÉ LLEVÁRTELO A CLASE.
ESO ME ENCANTARÍA.

CARAVANA

JORGE ZENTNER

BERNARD OLIVIÉ

"LA CARAVANA -ME EXPLICA EL GUÍA- ES UN REBAÑO DE ESPEJISMOS: MARCHA SIN DEJAR HUELLAS EN LAS ARENAS DEL SILENCIO."

CARAVANA
Astiberri ediciones. Colección Haiku
Olivie y Zentner
170 x 249. Rústica cosido a hilo. 168 páginas. B/N. 9,95€

LAS MIL ARENAS DEL DESIERTO NO BASTAN PARA ENSUCIAR EL OJO QUE DESCUBRE EL OASIS.

LLEGA, TRAS SEMANAS DE VIAJE, IMPECABLE, BRILLANTE.

EL OSO ES, AL MISMO TIEMPO, MILAGRO Y TESTIMONIO DEL MILAGRO.

Previews

DARK HORSE COMICS

DARK HORSE MAVERICK: HAPPY ENDINGS TP

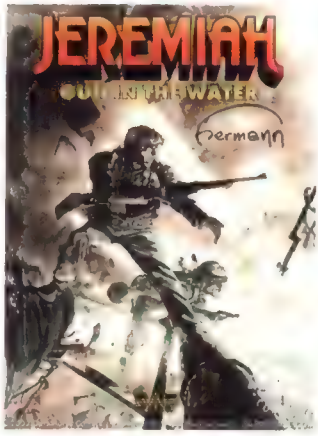
Bendis, Oeming, Kieth, Kochalka, Kuper, Mignola, Sacco o Miller son alguns de los autores de esta antología de formato de bolsillo.

96 páginas por 10 dólares.

JEREMIAH: GUN IN THE WATER HC

Hermann comienza a ver editados sus tomos gracias a la popularidad de la serie de televisión inspirada en ellos.

48 páginas por 15 dólares.



AMERICAN SPLENDOR: UNSUNG HERO #1 (de 3)

Harvey Pekar escribe esta historia basada en la vida real de un soldado durante la guerra de Vietnam. Alejada del patrioterismo, está dibujada por David Collier.

24 páginas por 4 dólares.

SOCK MONKEY: THE GLASS DOOR KNOB HC

Tony Millonaire nos presenta este álbum en tapa dura a todo color de su más famosa creación.

40 páginas por 15 dólares.

COMPLETELY PIP & NORTON TP

En este volumen podremos disfrutar del trabajo de Dave Cooper y Gavin McInnes a todo color.

72 páginas por 10 dólares.

GENETIC GRUNGE HC

Zolozabal y Roberto Bayetonos presentan otro álbum de la siempre interesante escudería Rustemagic.

48 páginas por 15 dólares.

DC

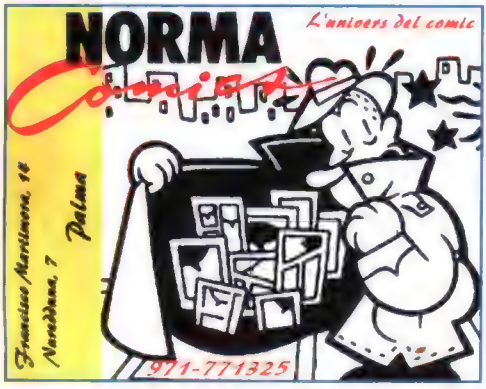
THUNDERCATS #0 y #1

Continúa la ola nostálgica (o retro) que invade Norteamérica con esta miniserie de 5 números (más el 0) que trae de vuelta a los personajes de la serie de animación de los 80 de la mano de Gilmore y Ed McGinness.

32 páginas por 3 dólares.

SUPERMAN: OUR WORLDS AT WAR VOL. 1 y 2

La saga Nuestros Mundos en Guerra es recopilada en dos tomos, justo a tiempo para ver



cómo resucita uno de los muertos en dicho evento.

264 páginas por 20 dólares.

WILDCATS Versión 3.0

Casey vuelve con los Wildcats, esta vez acompañado de Dustin Nguyen y en un tono marcadamente adulto.

32 páginas por 3 dólares.

BIG DADDY DANGER

Maxiserie de estilo cartoon creada por Adam Pollina (cuyo "copyright" retiene) y ambientada en el mundo del "wrestling".

32 páginas por 3 dólares.

LUCIFER: A DALLIANCE WITH

THE DAMNED

Tercer tomo recopilatorio de la serie escrita por Mike Carey y que tan buenas críticas está cosechando en los EE. UU.

160 páginas por 15 dólares.

LUCIFER: NIRVANA

Carey se hace acompañar esta vez de J. J. Muth en un prestigio bellamente pintado.

48 páginas por 6 dólares.

FOUR WOMEN

Tomo recopilatorio de la miniserie homónima realizada por Sam Kieth.

128 páginas por 18 dólares.

POINT BLANK

Miniserie de 5 episodios con Grifter de los Wildcats de protagonista escrita por Ed Brubaker y

dibujada por el australiano Colin Wilson (al que muchos conocemos por su trabajo en Blueberry).

32 páginas por 3 dólares.

GREEN ARROW # 16

Tras la polémica estancia de Kevin Smith en la serie, comienza una nueva etapa de la mano de Brad Meltzer, publicitado como escritor de Best-sellers, en fin.

32 páginas por 2.5 dólares.

THE AUTHORITY: KEV

Garth Ennis y Glen Fabry realizan este formato prestigio que originariamente debió aparecer en la clausurada serie regular.

48 páginas por 6 dólares.

GREEN LANTERN:
EVIL'S MIGHT

Howard Chaykin, David Titchman y Marshall Rogers son los autores de esta miniserie prestigio "elseworlds" de tres números.

48 páginas por 6 dólares.

JLA:
THE ISLAND OF DR. MOREAU

Roy Thomas y Steve Pugh son los autores de este prestigio "elsewords" que amalgama la famosa novela y el universo DC.

64 páginas por 7 dólares.

LEGION OF SUPER-HEROES:
THE GREAT DARKNESS SAGA

Nueva edición de una de las

etapas más recordadas de la Legión. Levitz y Giffen en plena forma.

192 páginas por 15 dólares.

MAD ABOUT THE MOB

Tomo recopilatorio de historias sobre la mafia aparecidas en MAD.

100 páginas por 9 dólares.

BIGG TIME

Novela gráfica en blanco y negro escrita y dibujada por Ty Templeton y protagonizada por un actor sin blanca llamado Lester Bigg.

128 páginas por 15 dólares.

CATWOMAN: THE DARK END OF THE STREET

La serie escrita por Ed Brubaker ve recopilados sus cuatro primeros episodios más el serial que la precedía, que apareció de complemento en Detective Comics.

136 páginas por 13 dólares.

BATMAN:
BRUCE WAYNE - MURDERER?

La saga que lo dice todo con su nombre, es recopilada casi inmediatamente para tratar de capitalizar la inversión realizada en el especial de 10 centavos.

264 páginas por 20 dólares.

GOTHAM GIRLS

Miniserie de 5 episodios que recoge las aventuras de Catwoman, Batgirl y Poison Ivy en un estilo similar al de la serie de animación. Escrito por Paul Storrie y dibujada por Jennifer Graves.

32 páginas por 2.25 dólares.

BATMAN:
BLACK AND WHITE VOL. 2

Tomo en tapa dura y tamaño álbum que recopila las historias de complemento aparecidas en Gotham Knights y un puñado de nuevos relatos inéditos realizados por el quién es quién de la industria.

176 páginas por 40 dólares.

THE SPIRIT ARCHIVES

Sigue la recopilación cronológica de las aventuras de The Spirit.

224 páginas por 50 dólares.

IMAGE

HOLY TERROR #1

Otro cómic de temática "wrestling", esta vez Jason Caskey y Phil Hester son los autores de la miniserie de cuatro episodios.

32 páginas por 3 dólares.

LIBERTY MEADOWS #27

La serie de Frank Cho debuta en Image. Un buen momento para subirse al carro.

32 páginas por 3 dólares.

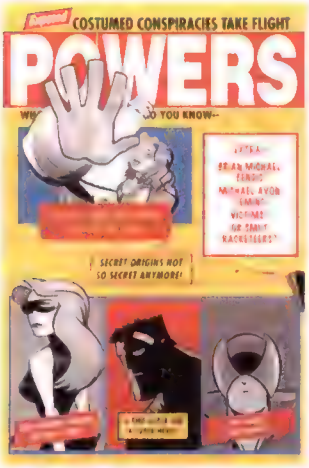
KRYPTON
Tel/Fax:
963 956 585
Merchandising
Todo en cómic
NACIONALES
IMPORTACIÓN
MANGAS
SUPERHEROES
EUROPEO, ETC
POSTERS
LIBROS DE ILUSTRACIÓN
CD's-ANIMES
OBJETOS DE
DECORACIÓN
CAMISETAS, ETC
MATIAS PERELLO, 25 B - 46005 VALENCIA

KOMIC
LIBRERIA
SAN PEDRO DE MEZONZO , 34
TEL./FAX 981 593280
APDO.1020 SANTIAGO

POWERS TP VOL. III: LITTLE DEATHS

Tercer tomo recopilatorio de la serie de Bendis y Oeming.

224 páginas por 19 dólares.



REX MUNDI #0

Arvid Nelson y Eric J son los desconocidos autores de esta ucronía que suena a ya leída.

32 páginas por 3 dólares.

RISING STARS: VISITATIONS TP

Tomito recopilatorio de los números o y fi de la popular serie, ya conocidos en España, acompañados esta vez por bocetos y una nueva portada. Para fanáticos.

64 páginas por 9 dólares.

WORLD CLASS COMICS #1

En la línea retro de Big Bang Comics, sus creadores presentan ahora este nuevo proyecto.

40 páginas por 5 dólares.

MARVEL

WEAPON X: WILD CHILD #1, SAURON #1, KANE #1, MARROW #1 y AGENT ZERO #1

Cinco especiales centrados en los protagonistas de la nueva serie de Marvel.

32 páginas por 2.25 dólares.

X-MEN ICONS: CHAMBER #1

Brian K. Vaugham y Lee Fergusson son los autores de esta miniserie protagonizada por Cámara, como aliciente necesario cuenta con portadas de Bachalo.

32 páginas por 3 dólares.

SPIDER-MAN/DAREDEVIL #1

Brett Matthews (guionista de "Buffy", y van...) y Vatche Mavlian son los autores de este número.

32 páginas por 3 dólares.

ULTIMATE X-MEN HC

Tomo recopilador de los 12 primeros números de la serie de Millar y Kubert.

352 páginas por 35 dólares.

ULTIMATE MARVEL TEAM-UP HC

La serie completa escrita por Bendis y dibujada por lo más granado de la industria en un solo tomo.

432 páginas por 40 dólares.

CAPTAIN AMERICA: RED, WHITE & BLUE HC

Alex Ross, Paul Dini, David Lloyd, Darko Macan, Bruce Timm, Bruce Jones, Paul Pope, Mike Deodato Jr., Evan Dorkin, Brian Stelfreeze, Peter Kuper, Mark Waid o Frank Quitely son, entre otros, los autores que contribuyen a este tomo antológico.

192 páginas por 20 dólares.

THE CALL OF DUTY: THE WAGON #1

Austen y Zezelj son los encargados de realizar esta miniserie ambientada en el mundo de los conductores de ambulancias de Nueva York.

32 páginas por 2.25 dólares.

TRUTH #1

Kyle Baker (con una manita de Bob Morales en los textos) es el encargado de realizar esta miniserie de cuatro episodios del Capitán América que profundiza en su origen.

32 páginas por 3.50 dólares.

FANTASTIC FOUR #60

Mark Waid y Mike Wieringo comienzan una nueva etapa de grandeza para los Cuatro Fantásticos y Marvel la promociona a lo grande con un precio insuperable.

32 páginas por 9 centavos.

FANTASTIC FOUR: 1234 (TPB)

La miniserie de Morrison y Jae Lee es recopilada en un bonito tomo.

100 páginas por 10 dólares.

AVENGERS ICONS: THE VISION #1

Geoff Johns e Iván Reiss son los autores de esta miniserie centrada en el "sintezoide" más popular del Universo Marvel.

32 páginas por 3 dólares.

Plaza Nueva Cómics
compra-venta
LIBROS
Círculo de lectores, Grijalbo, Plaza y Janes, Ediciones B, Aguilar...
COMICS
Mangas y Tebeos, Forum, Norma, Zinco, Glenat, Toutain, Vértice, Tebeo antiguo, Libros de ilustración, Trading Cards...
Detrás de Calzados Otazua en la Plaza Nueva de Bilbao
Todos los domingos del año
Móvil: 656 740 042
markoni@telefonica.es

Historietas
Ahora pedidos por Previews, CD Animes y próximamente estampación de camisetas.
C/ Vinalopó, 6
30004 Murcia
Tfn/Fax: 968 222 685

INDEPENDIENTES

THE ATOMICS DELUXE LIMITED EDITION VOLUME 1 HC (AAA POP CÓMICS)

Mike Allred recopila su serie de culto en un lujoso tomo de edición limitada a 500 ejemplares, con prólogo de Alex Ross.

376 páginas por 100 dólares.

DORK VOLUME 1: WHO'S LAUGHING NOW? (SLAVE LABOR)

Evan Dorkin recopila los 5 primeros números de su serie Dork en este tomo.

112 páginas por 12 dólares.

THE RED STAR ANNUAL #1: RUN, MAKITA, RUN (ARCHANGEL STUDIOS)

Christian Gossett y Bradley Kayl presentan el primer anuario de la serie.

40 páginas por 3.5 dólares.

THE SHIELD: AMERICA'S FIRST PATRIOTIC COMIC BOOK HERO TP (ARCHIE COMICS)

De las páginas de Pep Comics (1940) nos llega un clásico de la Golden Age.

100 páginas por 13 dólares.

HEROBEAR & THE KID HC (ASTONISH COMICS)

Un tanto cara recopilación de los 5 primeros números de esta entrañable serie. Eso sí, cartoné.

150 páginas por 50 dólares.

THE ODYSSEY #1 (AVATAR PRESS)

¡Todos los personajes del universo TidalWave reunidos en un solo tebeo! (En fin, que tampoco es tan difícil, pero habia que darle emoción).

32 páginas por 3.5 dólares.

ATLAS #1 (AVATAR PRESS)

Darren Davis y Mark Brooks son los autores de este "spin off" de The 10th Muse.

32 páginas por 3.50 dólares.

FUTURAMA/SIMPSONS SPECIAL: INFINITELY SECRET CROSSOVER CRISIS #1 (BONGO COMICS)

Miniserie de dos números en la que sólo por el título ya debéis imaginar de qué va la historia, ¿no?

32 páginas por 2.50 dólares.

HOUSE OF JAVA VOLUME 2 HC (NBM PUBLISHING)

Si os gustan las historias costumbristas tal vez sea interesante darle una oportunidad a esta serie.

96 páginas por 16 dólares.

BONE VOLUME EIGHT: TREASURE HUNTERS HC (CARTOON BOOKS)

Jeff Smith publica otro tomo más de su estupenda serie. ¿No me digas que aún no la conoces?

144 páginas por 24 dólares.

SHUTTERBUG FOLLIES HC (DOUBLEDAY BOOKS)

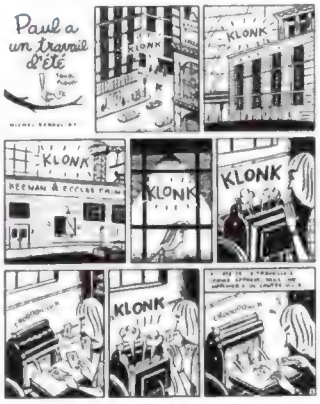
Jason Little es el autor de este tomo en tapa dura que recoge las aventuras de Bee, una fotógrafa demasiado curiosa.

208 páginas por 25 dólares.

PAUL HAS A SUMMER JOB GN (DRAWN & QUARTERLY)

Michel Rabagliati es un autor a reivindicar. Si te gusta el estilo de dibujo de los ilustradores de los 50 y los dibujos animados de la UPA, éste es tu tebeo.

160 páginas por 17 dólares.



FATE OF THE BLADE #1 (DREAMWAVE)

Chris Sarracini y Job Yamen son los autores de esta nueva serie de los Dreamwave Studios.

32 páginas por 3 dólares.

STRAY BULLETS VOLUME 6 TP (EL CAPITÁN)

David Lapham recopila los números 20 a 24 de su serie en este tomo.

132 páginas por 15 dólares.

THE HOUSE AT MAAKIES CORNER HC (FANTAGRAPHICS)

Tony Millionaire nos presenta un tomo dibujado por él y diseñado por Chip Kidd en un estilo a medio camino entre Segar y Patrick McDonnell.

100 páginas por 20 dólares.

VAMPIRELLA LIVES TP (HARRIS)

Ellis, Conner y Palmiotti son los autores de este arco argumental que relanzó al personaje.

88 páginas por 13 dólares.

JASON & THE ARGOBOTS #1 (ONI PRESS)

J. Torres y Mike Norton son los autores de esta miniserie infantil de cuatro episodios en la linea de Alison Dare.

32 páginas por 3 dólares.

JETCAT CLUBHOUSE TP (ONI PRESS)

Jay Stephens es el autor de este tomo que recopila algunas de las mejores historias del personaje.

80 páginas por 11 dólares.

JUDGE DREDD: MUZAK KILLER GN (TITAN)

Ennis, Power y Burns son los autores de esta nueva aventura de nuestro juez favorito.

80 páginas por 15 dólares.

THREE FINGERS GN (TOP SHELF)

Se trata de un falso documental en formato cómic en el que se nos muestra una supuesta investigación sobre la vida privada de los dibujos animados del Hollywood clásico (no, no es Roger Rabbit).

LIBROS

I HAVE TO LIVE WITH THIS GUY! TP

Las mujeres de gente como Will Eisner, Alan Moore, Stan Lee, Joe Kubert, Harvey Kurtzman, John Romita, Gene Colan, Dan DeCarlo, Dick Ayers o Archie, cuentan anécdotas y curiosidades sobre sus geniales parejas.

192 páginas por 20 dólares.

MILTON CANIFF CONVERSATIONS

Robert C. Harvey es el editor de la docena de entrevistas al genio de la historieta en las que se cubre toda su carrera y su relación con diversos autores coetáneos.

316 páginas por 18 dólares.

LANDOR'S TOWER TP

Iain Sinclair, el escritor favorito de Alan Moore, publica ahora este libro con 20 ilustraciones de Dave McKean.

320 páginas por 13 dólares.

SEVEN WILD SISTERS HC

Charles de Lint escribe este libro que cuenta con 20 páginas de ilustraciones de Charles Vess.

200 páginas por 35 dólares.

SIR APROPOS OF NOTHING BOOK 2: WOAD TO WUIN TP

Peter David es también un agudo novelista que toca cualquier género. En esta serie se atreve con la fantasia más pasada de rosca.

512 páginas por 24 dólares.

Syldavia
Comics
TODO EN COMICS (Europeo, Manga, Americano...)
Novedades, colecciones, segundamano, novedades, magic, colecciones Pokemon, merchandising, libros (ciencia ficción, fantasía, novela histórica, heroica)...
¡¡¡¡Y muy pronto todo en Previews y Europeo en su idioma original!!!!!
C/ Trafalgar 16 (junto a la plaza Olavide)

EISNER

LOS ARCHIVOS DE SPIRIT

Dado por muerto y enterrado en el cementerio de Wildwood, Denny Colt despierta de un estado de muerte aparente y se convierte en Spirit... desde la tumba que le sirve de escondite no deja de luchar contra el crimen.

Eduardo de Salazar

Sencillamente prodigiosa la edición de este volumen de lujo, tanto por la calidad de su contenido, como por su presentación, como por el económico precio con el que es presentado a sus compradores, 35 €. Especialmente económico, si consideramos que la edición original en EE. UU. costó prácticamente el doble de lo que ésta nos puede costar a nosotros.

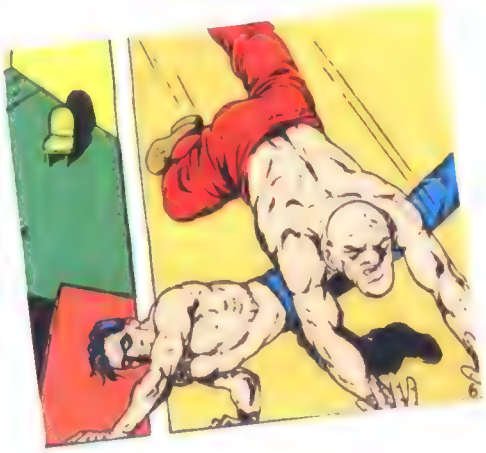
Los Archivos de Spirit recopila las primeras aventuras de este clásico personaje creado por Will Eisner, concretamente las que abarcan su primer medio año de existencia, desde junio de 1940 hasta diciembre de ese mismo año.

Acababa de comenzar la década de los 40, los "comic books" y sus héroes disfrazados habían comenzado a inundar los quioscos, Superman (1937), Batman (1939), Namor y la Antorcha Humana (1939), y, sin embargo, nuestro enmascarado protagonista nunca tuvo nada que ver con ellos. Spirit era descendiente de los aventureros disfrazados de los "pulps" [1] y los seriales radiofónicos que habían existido en los años 20 y 30. Y por si fuera poco, había nacido en el seno de un medio más prestigioso que los simples cuadernillos de grapas de diez centavos: había nacido en la todopoderosa prensa.

Aquella era una época en la que las tiras de prensa y las páginas dominicales daban mucho más prestigio (y dinero) que los trabajos publicados en "comic book", que estaban siendo realizados por dibujantes considerados mediocres frente al talento de gente como Alex Raymond, Lee Falk, Harold Foster, *o Milton* Caniff.

Hombre inteligente y creativo donde los haya, Will Eisner (1917) puede que sea la mente más preclara que ha dado el cómic durante todo el siglo XX y lo que llevamos de éste, donde todavía continúa en activo. Parecerá una tontería, pero uno de los hechos que más destaca la inteligencia de

Eisner es que los derechos de su personaje todavía continúan en su poder, a diferencia de casi todos sus compañeros de generación, algunos de los cuales crearon máquinas de hacer dinero sin apenas llegar a ver un centavo.[2]



El caso es que cuando a Eisner, dueño, junto a Jerry Iger, de su propio estudio de creación de "comic books", Eisner & Iger, se le ofreció la oportunidad de hacerse cargo de un cuadernillo de historietas que iría insertado en la prensa dominical norteamericana, no dudó un momento en venderle su parte del negocio a su socio e iniciar una nueva aventura artística y económica. Entonces tenía tan sólo 22 años, y aun así era ya todo un pionero de la historieta.

Pero los méritos de Eisner no se reducen tan sólo a la creación y posesión de un personaje como Spirit, nuestro artista destaca también por su afán de explorador a la hora de rebasar los límites estéticos impuestos por la página en blanco, el género o las modas, y rápidamente comenzó a ensayar nuevos encuadres, perspectivas infravaloradas, descubriendo verdaderos hallazgos y expandiendo el lenguaje de las viñetas como pocos habían logrado hasta el momento.

En lo que respecta al terreno argumental, Will Eisner también destacó sobre la mayoría de sus colegas de profesión, ya que desde el principio abogó por un tipo de historias que de algún modo pudieran instruir a los lectores, sin renunciar por ello a la aventura, el humor y el misterio. Para él, el noveno arte es un medio de expresión como otro cualquiera y así puso todo su empeño en demostrárselo al gran público.

Claro, si después de leer estos comentarios, comenzáis a leer las primeras aventuras de Spirit buscando a lo que aquí me refiero, probablemente muchos diréis, ya me están intentando vender otro clásico imprescindible. Paciencia, las historias evolucionan por sí mismas, semana tras semana.

En las primeras páginas de este tomo se pueden ver pinceladas de las influencias de los grandes maestros de las páginas dominicales antes citados, Alex Raymond, Milton Caniff, o Lee Falk, pero pronto Eisner va desarrollando su propio estilo narrativo.

En cuanto a Spirit... ¿Qué puedo comentaros sobre Denny Colt? La primera historia del tomo cuenta su origen y presenta al que será uno de sus principales aliados en su lucha contra el crimen, el comisario Dolan. En la segunda aventura conoceremos a la hija de Dolan, Ellen, que se convertirá en el interés amoroso de la serie, o al menos uno de ellos, y al fiel compañero del héroe, el taxista de color Ebony White. Ebony, en un principio, no es muy diferente de todos los estereotipos de su raza que aparecían en los cómics del momento: acento del sur, con una cara risueña y negra como el carbón sobre la que destacan prominentemente sus ojos grandes, sus labios rojos y la blanca dentadura.

En cuanto a los malos, en fin, están a la orden del día. En estas páginas encontraremos a científicos locos, matones brutos y violentos, cerebros criminales, mujeres fatales y algún que otro monstruo inhu-

---

[1] Los Pulps eran revistas baratas que contenían relatos escritos de aventuras de diversos generos, misterio, terror, ciencia ficcion... Eran llamados así por estar impresos en un papel de pulpa que abarataba su precio. En los pulps nacieron personajes clásicos como la Sombra, Doc Savage, o Fu Man-Chu.

[2] Jerry Siegel y Joe Shuster con Superman, o Bob Kane con Batman, por poner los ejemplos mas representativos de creadores de personajes populares de los que luego no vieron un duro.

mano, incluso un robot. Ya en menor cuantía (desde Europa llega el tufillo de la II Guerra Mundial), aparecerán los enemigos de América, espías y saboteadores a los que Spirit se enfrentará, llegando a ser nombrado por el alto mando de Washington, "agente confidencial con acceso a todas nuestras agencias internacionales". Una clasificación un poco vaga, pero muy de acuerdo con los tiempos que corrían; no hay que olvidar que Spirit es un personaje americano, escrito por un autor americano y publicado en los periódicos de ese país.

La violencia forma parte de la vida de Spirit, es natural en su línea de trabajo, pero podemos ver cómo ésta queda muchas veces relegada, perdiendo protagonismo frente al desarrollo de la historia. Así, muchas veces encontramos a Spirit pegándose con unos matones al fondo de la viñeta, mientras que, en primer plano, observamos al villano explicar su plan maestro o a los personajes secundarios ejecutar la acción que llevará a la resolución del caso. En muchas ocasiones Spirit llegará a la última viñeta magullado y con su impecable traje azul hecho harapos, para quedarse perplejo ante el desenlace final de su aventura; en ocasiones incluso ni se dará cuenta de lo que ha pasado.

Y es que Spirit es sólo un testigo más que, muchas veces, únicamente sirve como nexo de unión de una serie de historias que afectan a los habitantes de su ciudad. En manos de Eisner, incluso la ciudad pasa de ser escenario a ser personaje, de ser un mero lugar donde se desarrolla la acción a convertirse en un elemento artístico más de los que decoran la página.

Siguiendo con su línea innovadora y disponiendo de siete páginas semanales por entregar, Eisner prescinde de un logotipo fijo que unifique la presentación de sus personajes. Así, la primera página se transforma en una segunda portada, una "splash-page", donde siempre, al tiempo que se inicia la narración, se presenta al personaje protagonista con frases como la que sirve de introducción a este texto. Pero es en la representación del nombre del protagonista, el título de la tira, donde Eisner romperá todas las normas y dará rienda suelta a su vena creadora. Con el tiempo, en cada episodio el nombre de Spirit aparecerá inserto en el escenario de la "splash-page" de una manera distinta, formando parte de la página, ya sea en la contraportada de un libro, en la valla de un anuncio publicitario o en la lápida de una tumba.

Como decía al principio, nos encontramos ante una edición excelente de un gran clásico americano. Seguro que encontraremos al purista de turno que le encuentre defectos (éstos siempre están dispuestos a levantar sus quejas, y están en su derecho, por supuesto). Yo sólo puedo recomendaros que compréis y atesoréis este tomo, ya que en un mundo editorial en el que lo que prima es la recuperación de clásicos en blanco y negro en un formato económico, va llegando el momento de que rompamos una lanza a favor de ediciones más atractivas, como ésta de Norma. Crucemos los dedos porque tenga continuidad, y eso sólo depende de las ventas. Material disponible hay (en Estados Unidos ya se han editado ocho de estos tomos), no nos ocurra como sucedió hace ya unos años con las ediciones de lujo de Little Nemo, o el Tarzán de Foster/Hogarth, que desaparecieron tras los primeros intentos. Así que ya sabéis, si dentro de unos años compráis este tomo a mitad de precio en la sección de saldos de una librería especializada o de un VIPS, regocijaros por vuestra hueca victoria y continuad atados a vuestra ración barata de clásicos en blanco y negro, pues será lo que nos merecemos.

Saló 2002

GOTERAS, PALOMAS Y TEBEOS

Koldo Azpitarte

Como cada año, la industria del cómic se reunió en Barcelona para celebrar su feria anual, una *suerte de zoco* en el que las editoriales tratan de obtener dinero rápido antes de la previsible sequía estival. Dinero fácil en detrimento de libreros y distribuidores, que tampoco es que naden en la abundancia. Y quien allí acude no debe llamarse a engaño, pues si es capaz de entrar a un mercadillo previo pago de cinco euros (ahí es nada), toda queja ulterior resulta baladí.

Hay quien critica la elección de la Estación de Francia como marco para este evento, pero sin duda lo hace desde la más absoluta ignorancia de su extraordinario valor metafórico: Porque para una industria siempre a punto de perder el último tren, ese que nos saque del

guetto económico y cultural en el que nos encontramos, ¿acaso hay un lugar mejor que la Estación de Francia?

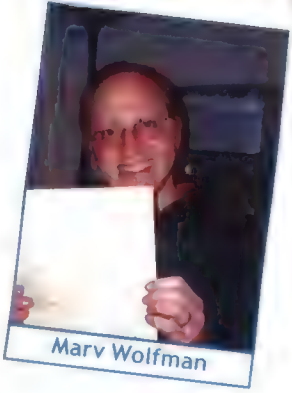
Porque para evidenciar el patético estado de nuestra industria, llena de cagadas editoriales y vulnerable al más mínimo aguacero por la ínfima calidad del techo económico que nos guarece, ¿acaso no nos merecemos las goteras que cada año amenazan stands y exposiciones o las diarreicas palomas que nos obsequian con amoniacales deposiciones?

Es mucho mejor concentrarse en el lado positivo del evento que seguir por este camino y parecer un pesebrero a quien no han dado su consabida razón de pienso. Pienso yo.

El lado positivo. Lo hay. Tan sólo hay que concentrarse.

Este año la ceremonia de entrega de premios fue mucho más sobria que la del año pasado y no hubo *bajoulloas* que nos denigraran un poco más. Nos tuvimos que conformar con lo de siempre, profusión de alcohol y otros eufo-rizantes menos legales, pero qué quieren que les diga, bastante difícil es para alguien ya tal-ludito defender su afición por los tebeos como para encima tener que ser transgresor, blasfemo y pornófilo.

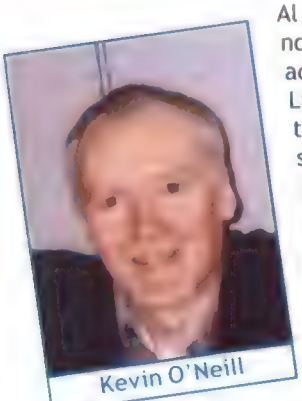
Por primera vez en varios años no hubo partido de futbito. Las malas lenguas dicen que el antiguo organizador (el Señor Navarro) ha renunciado definitivamente a mezclar juerga y deporte, pero la razón real es que su boyante editorial ya no le deja tiempo para estas tonterías. ¿Alguien se anima a tomar el relevo?
La organización del Saló también ha mejorado. Esta vez se pudo concertar las entrevistas con antelación, posibilitando que, quienes tenían una agenda apretada, al menos pudie-


Marv Wolfman

ran saber qué conferencias se iban a perder.
La incorporación de Diego García a la organización se tradujo en un exquisito trato a los autores y una correcta interpretación de sus necesidades. Comentan que el carácter de algún autor europeo era difícil, pero si a negarse a firmar más de un tiempo razonable o irritarse cuando un periodista no aparece le llamamos así, ¿cómo llamaríamos a esos individuos que tras concertar una entrevista con Rosinski deciden en el último momento que no quieren hacerla (menos mal que desde la organización se les puso en su sitio)? o simplemente no aparecen sistemáticamente en ninguna de las citas (claro que ¿para qué quiere una revista de juegos electrónicos entrevistar a, digamos, Eduardo Risso?)

Por fin vino Art Spiegelman, que ganó por segunda vez y con la misma obra (Maus) el Premio a la Mejor Obra Extranjera. Si llega a ser un premio remunerado habría sido la repanocha.

Siempre es bonito ver a leyendas vivas del cómic. Hubiera sido perfecto si además hubiésemos podido entrevistarle, pero la organización consideró que, ante la indudable demanda de plumillas ávidos por preguntarle cosas tan originales como su opinión sobre el conflicto judeo -palestino, con una conferencia de prensa podría contestar a todas las sesudas preguntas de una tacada. Una pena porque había quien tenía preparada desde varias semanas antes una entrevista notablemente documentada (ya saben, que si Raw, que si el New Yorker, que si Jack Cole... que si, que la habíamos currado)


Kevin O'Neill

Al menos Kevin O'Neill aún no ha visto estrenada la adaptación al cine de La Liga de los Caballeros Extraordinarios y sigue siendo uno de esos entrañables trasegadores de cerveza ávido de conversar con quien conozca algo de su obra pasada. Tenéis una puntual y fiable transcripción en este mismo número, así que ya sabéis...
El bueno de Marv Wolfman tampoco ha visto traducido en emolumento alguno el éxito de su cazavampiros afroamericano y, a falta de otras musas se ha de conformar con su Décima Musa (¿no era esa la musa de los...?¡ejem! dejémoslo correr).Y encima no dibuja, con lo que ni tan si quiera tenía grandes colas de acnéicos fans.

Eduardo Risso llegó en loor de multitudes. Su serie (100 balas) funciona bastante bien, tanto en los USA como en España, y si no fuera porque fuimos los primeros en hablar de él allá por el ya lejano número 1, tened por seguro que esta revista tendría como plato fuerte una entrevista con el genio argentino (no, no hablo de Breccia; ese murió, para desgracia de todos y alivio del plagiante Miller).

Hermann también conversó con nosotros. ¡Qué tío, el Hermann!: No sólo habla castellano a la perfección, sino que tiene una de las cabezas mejor amuebladas del mercado.

Rosinski presentaba Western y vistos los precioso dibujos a lápiz que realizaba, nadie acumuló el valor necesario para preguntarle a qué demonio venían esos óleos (modelo galería de arte del Corte Inglés) en medio de su tebeo.
Boucq, virtuoso dibujante donde los haya, demostró con sus bocetos a tinta por qué no resulta descabellado pensar en que vayan a salir dos Bouncer al año en Francia.

Más desapercibidos pasaron David B o Adamov, cuyas obras concitan el interés de públicos minoritarios.

También estuvieron presentes, invitados por Com Radio, Ron Garney, Kevin MacGuire y Carlos Pacheco, pero no espereis entrevistas con ellos, porque los radiofonicos van én plan Juan Palomo y nosotros somos muy respetuosos. Eso si, los autores se hincharon a dibujar para los incontables aficionados que guardaron pacientes colas.

En cuanto a las exposiciones, decir que fueron mucho mejores que las de años anteriores es la manera politicamente correcta de escurrir el bulto.

La exposición del Injuve era modesta en su infraestructura (paneles y páginas enmarcadas: para lujos ya están los catálogos) y esperanzadora en sus contenidos. Atentos a Lorenzo Gómez porque es un autentico diamante en bruto.

La exposición del Blacksad de Juanjo Guarnido tenía como principal acierto escenográfico (préstamo de una pasada exposición gala) una preciosa y enorme escultura con el felino que da nombre a la obra . Lo que si que dejaba sin habla es la prodigiosa evolución del autor (el próximo álbum tiene una pinta aún mejor que su sobresaliente predecesor).

¿Qué decir de la Factoría Blasco? Los más exigentes dirán que era algo escasa de contenidos, pero el material expuesto era de notable calidad e indudable interés. Algo escondida, quien la pudo encontrar seguro que sintió que descubría un tesoro oculto.

De la exposición sobre Spiderman podemos decir que la ecléctica elección de los originales fue disimulada con una excelente escenografía. Jaume Vaquer vio como las promesas de seguridad para sus páginas originales se transformaban un año más en agua mojada (la exposición estuvo la mitad del tiempo cerrada por goteras), mientras un avispado Scott Eder (vendedor de páginas originales que prestó parte de las suyas a la exposición del Hombre Araña) se frotaba las manos al observar la misteriosa revalorización que sufrían algunos de esas páginas (Zulli, Saviuk...)

Una vez constatada la mejoría en la calidad de las exposiciones, ya solo queda que el año que viene se editen catálogos dignos para cada una de ellas y entonces nos arrodillaremos agradecidos ante Ficomic.

Pero lo mejor del Saló, como todos los años, fue el ir encontrándose con los amiguetes. Una lista demasiado larga como para ponerla aquí, pues seguro que olvidaríamos a alguien (y ya sabemos cómo es la gente, que si me ninguneas, que si ya no me quieres), pero que constituye por si misma razón suficiente como para volver el año que viene a ese lugar plagado de goteras, palomas y tebeos que alguien dio por llamar Saló.

NORMA Comics
CASTELLON
NUEVA DIRECCIÓN
C/ NAVARRA nº 6,
12002 CASTELLON
CÓMICS, MANGA, ARTBOOKS, MERCHANDISING, GAMES WORKSHOP,
CAMISETAS, VIDEOS, FIGURAS, JUEGOS DE ROL, POSTERS, PREVIEWS,
NOVELAS CF Y FANTASÍA HEROICA

Capitán América

CAP'S BACK

No pensaba yo que a estas alturas de la película me iba a ver a mi mismo comprando tebeos del Capitan America, pero como decia la cancion de Ruben Blades, 'la vida te da sorpresas'. Y no porque yo tenga ningun tipo de 'bloqueo' especial con este personaje (recuerdo con agrado la etapa de Jim DeMatteis en la serie), pero debo reconocer que, personalmente, me resulta poco interesante en la mayor parte de sus interpretaciones y, ademas, durante estos últimos anos sus tebeos me parecian carentes de atractivo. La mera practica demostro mi error, no sólo porque he comprado los tebeos de los que voy a hablar, sino porque forman parte de aquellos que esperaba con mas impaciencia.

Norman Fernández

Para mi estupor, Quesada y compañía decidieron encargar una miniserie sobre el Capitán América al tándem formado por Darko Macan y Danijel Zezelj (de Darko podía esperármelo, pero a Danijel no pensé que le vería nunca ilustrando un tebeo para Marvel) y, para que siguiese mi estupefacción, contrataron como guionista de la nueva colección mensual nada menos que a John Ney Rieber. Tan sólo el nombre del nuevo dibujante de la serie regular, John Cassaday, era el único que no me rompía los esquemas. Lo que nos ha ofrecido cada uno de estos nombres, es lo que trataré de analizar en las siguientes líneas.

DEAD MEN RUNNING

Hace unos meses tuve un curioso intercambio de "mails" con Darko Macan. Todo empezó al hablar sobre Tex (el personaje de Bonelli, que según parece tiene gran éxito en Croacia), a raíz de que Darko me comentó que le parecía muy aburrido. Al no compartir exactamente su opinión, aproveché para meterme un poco con él, preguntándole que si Tex le parecía aburrido, no me iba a decir que el Capitán América era la alegría de la huerta (con cierta maledicencia, lo confieso, se lo escribí literalmente así en castellano; entiende bastante bien el castellano, así que cuidado con lo que escriben sobre él). Con su habitual flema, Darko me explicó que no es necesario que un personaje sea interesante para poder escribir buenas historias con él. Más tarde, cuando

pude leer su trabajo en "Dead men running", me quedó diáfanamente claro lo que quería decir.

La acción de esta miniserie nos sitúa en una jungla centroamericana, en la que el Capitán América aterriza para auxiliar a una patrulla especial del ejército que está huyendo de las milicias del narcotráfico, acompañada de una serie de niños a los que, aparentemente, están rescatando. Nuestro recto protagonista descubrirá en sus propias carnes que las cosas no son lo que parecen, y que sus compatriotas no están salvando a nadie, sino secuestrando niños; todo ello con implicaciones de altos cargos militares de su propio país. La cosa se complicará más incluso, para desgracia de los habitantes del convento en el que se refugian y dentro del cual no se sabe si causa más bajas el fuego "enemigo" o el "amigo". Darko no explora el personaje principal, lo utiliza en realidad como catalizador de las reacciones del grupo de las fuerzas especiales, que constituye el verdadero protagonista. Demostrando que no en vano es el guionista de esa obra maestra que se llama "Grendel: Guerra de clanes", Darko Macan construye una historia compleja, inteligente y con sus habituales toques de humor, dentro del contexto dramático que tan bien domina.

Por su parte, la labor de Danijel Zezelj no resulta menos impresionante. Lo cierto es que este croata residente en Seattle, es uno de los dibujantes más personales que existen en el mercado del tebeo de cualquier país. Su dominio del contraste entre blanco y negro le permite desarrollar un grafismo con un nivel expresivo difícil de igualar. Su montaje o la descomposición de la acción en imágenes son simplemente apabullantes.

Danijel incorpora además motivos del arte centroamericano e iconos religiosos con los que consigue dar mucha más fuerza a su dibujo. Incluso el color, realizado por el autor del mercado independiente, Matt Madden, es el mejor que he visto en las obras de Zezelj, maltratando lo mínimo los lápices y las tintas del croata. Resumiendo, este "Dead men running" es, sin ningún género de dudas, una de las mejores obras que se haya publicado en lo que va de este año capicúa.

Enemy

Basta con ver la portada del número uno de la nueva serie mensual del Capitán América para darse cuenta de por dónde van los tiros. Y por si eso no fuese suficiente, la saga inicial recibe el significativo nombre de "Enemigo". El episodio arranca con los sucesos del 11 de septiembre pasado, y nos encontramos a Steve Rogers (sin uniforme) escarbando entre los restos de lo que fueron las Torres Gemelas. Toda la primera mitad del episodio explora cómo afectan estos hechos al superhéroe más genuinamente norteamericano. Como no podía ser de otra manera, el "Capi" se vuelve a enfundar el uniforme para rescatar el sueño americano de las ruinas morales de aquel día.

La segunda parte del episodio ya nos pone en marcha al protagonista, al que ha ido a buscar Nick Fury, para tomar parte en lo que se define como "una guerra". Lo cierto es que todo ello está contado con un tono de delirio patriótico que nunca hubiese esperado de John Ney Rieber. Pre-

cisamente hace un par de días discutía telefónicamente con un amigo (del que no diré el nombre, pero sí diré que escribe el correo de The Autorithy), que me decía que Rieber le parecía algo así como un "hippy" anacrónico; definición que puedo compartir, pero que mi amigo y yo seguramente no valoramos de igual manera. Por ello me sorprende todavía más lo que ha escrito (el "hippy", no mi amigo) para este arranque de la serie.

Mantiene, eso sí, algunas de las características que se han convertido en marca de la casa de sus trabajos: la profusión de textos de apoyo, en los que demuestra su dominio de la prosa (a diferencia del estilo de Darko, que sólo los usa para plasmar los pensamientos de los personajes, John Ney Rieber los suele escribir en tercera persona). Pese a todo, seguiré dándole un voto de confianza a en espera de que vuelva a ofrecernos el nivel de calidad que presentaban sus trabajos en Vértigo.

Respecto al apartado gráfico, Cassaday realiza una labor muy atractiva, con una utilización de los paneles horizontales, en el montaje de la página, muy personal. Su Capitán América recuerda al realizado años atrás por Kevin Maguire, pero con una solidez narrativa que no tenía el trabajo de aquél. Lo que resulta indudable es que el trabajo de Cassaday es, de largo, lo mejor que nos ofrece este arranque de la nueva colección. Habrá que permanecer al tanto para ver si la cosa mejora.

Planeta,
Dude,
Ediciones b,
Norma,
Glenat,
editoriales
independientes...

www.planetacomic.com
Tu tienda de cómics en internet

Somos especialistas en venta por correo. Más de 10 años de experiencia nos avalan.
Somos los líderes de ventas en la red.
Tenemos la tienda web de cómics más visitada del país

Tambien disponemos de tienda en:
C/ Castillejos, nº 272, 08025 Barcelona
(Metro Sagrada Familia).
Atendemos pedidos por correo ordinario

...y además
Merchandising
Videos
DVD

Todos los cómics a tu alcance

cosmic@bcnred.com
Consultas
Tfno: 93 436 3037

Reseñas

EL MILLER BUENO

La relación de Frank Miller con Batman ha dado al mundo del cómic dos obras de obligatoria lectura para cualquier aficionado a esto de los tebeos: Darknight y Año Uno. Si bien es cierto que hay una tercera obra, la recientemente publicada en EE. UU. Darknight 2, en cuya portada se dice que está escrita y dibujada por Frank Miller, todos sabemos desde hace tiempo que el verdadero Miller murió en algún momento de la década de los 90 y fue reemplazado por su hermano gemelo maligno, un ser deleznable que se dedica en los últimos años a dilapidar la reputación de su hermano bueno; pero no sigamos por ahí, que de esto hablaremos en otra ocasión.

Año Uno es una obra de puesta al día del mito de Batman. Una obra que recoge sus primeras andanzas, las dudas y tribulaciones de Bruce Wayne en el camino que le llevará a convertirse en Batman. Un intento de adecuarlo a los tiempos que corrían, finales de los años 80, y de hacerlo más coherente con la visión de Batman que ya había establecido en Darknight. Miller cerraría así un ciclo, definiendo al personaje antes y después. Pasado y futuro.

Sin embargo, no es Batman el único héroe de la historia, sino que James Gordon comparte protagonismo con el murciélago y, para quien esto escribe, es realmente la estrella de la función. Hasta entonces, Gordon era un personaje secundario más dentro del reparto habitual de las series de Batman, que servía como justificación de la no beligerancia de los poderes fácticos (ayuntamiento, policía, medios de comunicación, etc...) con ese criminal que es Batman. La historia de Gordon es la historia de un policía honrado que intenta sobrevivir a la corrupción que le rodea, no es un héroe, no denunciará a nadie ni iniciará una cruzada contra la escoria que dirige el departamento de policía, simplemente intenta sobrevivir. Sin embargo, el tener un código ético le granjeará enemistades y hará el enfrentamiento inevitable. Por otro lado, Miller consigue dar una explicación convincente de por qué un policía íntegro como Gordon pasa de perseguir a un criminal como Batman a darle apoyo, extremo que nunca antes había sido explicado debidamente. Pero no sigamos por ahí, que de esto hablaremos detenidamente en otra ocasión.

Quizás donde más chirríe la historia es en las escenas en las que aparece Selina Kyle, que, en realidad, poco aportan a la historia, aunque sí establecen una especie de origen para Catwoman, *pero de* una manera tan tangencial a la historia principal, que parecen estar incluidas a la fuerza.

En cuanto al estilo, estamos ante un Miller en estado puro, con las continuas elipsis narrativas marca de la casa, la narración en primera persona que le hizo tan popular y las escenas de violencia exagerada tan del gusto del autor (herederas de esas pelis de videoclub, las peleas de bar, los Harry sucios, Bruce Lee y las artes marciales en general), todo ello aderezado con una cierta vena mística. Así, en Año Uno el murciélago que entra por la ventana y que inspira a Wayne para convertirse en Batman, tiene un aire oscuro y fatalista que nunca antes había tenido. El Miller de los 80 rezuma épica por los cuatro costados y, aunque en esta obra intente trasladar sus historias a un género realista, urbano y policial, no puede evitar escenas, por otro lado impagables, como la estampida de murciélagos.

Y mucho hablar de Miller pero ¿qué podemos decir del dibujante David Mazzuchelli? Si bien no tiene esa energía y esa magia para la composición de Miller, sí es mucho mejor dibujante que éste en el sentido académico del término, domina la puesta en escena de manera admirable y el uso de las sombras es para quitarse el sombrero. Una pena que este hombre no se prodigue más desde hace años, porque dibujantes como él son necesarios para la buena salud del medio, dibujantes que dominen el tiempo narrativo, la composición de página y de las viñetas, la dramatización y la utilización de luces y sombras. Es decir, que sea un dibujante de cómic y no un ilustrador de los aficionados a poner estampita tras estampita y "splash-pages" para rellenar (y no voy a dar nombres porque llenaría todas las páginas de la revista). En cuanto a la edición, se agradece poder ver el estupendo color del original, en vez del atentado artístico en forma de tres "comic books " que lanzara Zinco en su momento (a pesar de la pegatina que regalaban).

En resumen, una historia más cercana al género negro que a los superhéroes, con un magnífico dibujante y un Miller en plena forma que nos dio una nueva interpretación del murciélago de Gotham, visión que es en la que se inspiró el Batman de Tim Burton y que sigue presente en las historias actuales del personaje 15 años después. Una oportunidad que no se debe dejar escapar, sobre todo si queda algún seguidor de Miller que aún no haya leído una de las mejores obras surgidas durante su mejor etapa. Aquella con la que pudo ser Clint Eastwood y a la que, lamentablemente, han seguido otras que le han convertido en Charles Bronson. Y de eso, también hablaremos en otra ocasión.

Raül Sastre y Gorka Omaetxebarria

BATMAN AÑO UNO
Norma editorial
Guión: Frank Miller (el hermano bueno). Dibujo: David Mazzuchelli.
Cartoné. Color. 12 Euros.

UN EJERCICIO DE ESTILO

Tercera colaboración de Van Hamme y Rosinski después de Thorgal y El gran poder de Chninkel, pero a diferencia de ambas, en esta ocasión se desprenden de cualquier equipaje fantástico para debutar en uno de los géneros más arraigados en la BD, el del oeste. Y lo hacen con un proyecto en el que respetan todas las convenciones del género, con toda la profesionalidad que se supone a sus autores, pero también una falta de aspiraciones que hace que el álbum se quede en un "western" más.

Veamos: caracteres fuertes y amargos, matizados apenas para distinguir a los "buenos" de los "malos"; una naturaleza omnipresente, fuerte, aún sin conquistar pero amenazada por una civilización en expansión a lomos del ferrocarril; la fuerza de las armas sobre la fuerza de la ley; y una sensación de fatalidad que flota sobre todo y todos. Van Hamme cumple de sobra en cuanto al planteamiento y puesta en marcha de la historia, y en su haber está el lograr que sintamos cierta simpatía por Nathan Chissum, el desdichado que hace las veces de protagonista. Sería de extrañar, y aquí empiezan en verdad las de arena, que cualquier otro personaje interesase al lector, ya que a ninguno de ellos se les presta atención alguna. Van Hamme se apoya en los estereotipos del "western" para ahorrarse el trabajo de caracterización: rico hacendado, "sheriff" corrupto, joven y hermosa heredera, barman jocoso, y un largo etcétera. Tanto los personajes principales como los secundarios no se mueven ni lo más mínimo de su marca, y el argumento se resiente de la misma falta de originalidad, es en exceso previsible. Incluso la elección del narrador es tan manida, que no puedes evitar pensar que Van Hamme va a dar un giro de 180º al argumento antes de llegar el final al que invariablemente nos conduce la historia; pero tampoco: resulta que ha empleado el mismo viejo y falso truco que no creías posible que fuese a usar. Ni siquiera la ultima vuelta de tuerca que se da a la trama logra sorprender: Van Hamme ha gastado ya todos las balas que le quedaban.

Por lo contrario, el trabajo de Rosinski sorprende muy gratamente, con un estilo de dibujo apropiadamente más realista que el usual, un pincel que se destaca sobre el lápiz gracias al acertado uso de un color directo y a la elección de una gama de colores más apagados, casi gastados, que crean una ambientación excelente. Su narrativa es la acostumbrada, clásica pero muy funcional, y sólo chirrían esas dobles páginas que quieren hacer las veces de separación entre capítulos, pero que dan toda la impresión de ser simple relleno para solventar un problema de paginación (¿no llegábamos a las 64 páginas, Sr. Van Hamme?).

Quizás a un guionista de la talla de Van Hamme, aun en horas bajas, no se le perdone lo que en cualquier otro sólo serían unos cuantos peros, ya que es cierto que el álbum está bien narrado, entretiene y tiene un desarrollo congruente, pero hay que ser exigentes con quien ha demostrado que puede dar mucho, mucho más.

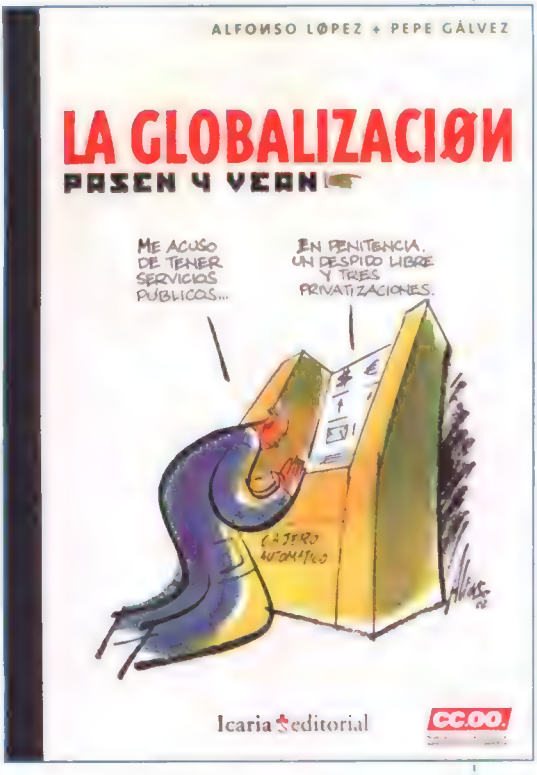
Gorka Dominguez

WESTERN
Norma Editorial
Guión: Jean Van Hamme Dibujo: Grezgorz Rosinski
Rústica. 64 páginas. Color. 10,00 €

HUMOR Y COMPROMISO

Bella y misteriosa mujer, llamada Soledad Izquierda, encarga a detective privado, de nombre Felipe Marlou (con el rostro de Bogart) la búsqueda de un hombre que responde al nombre de Pensamiento Alternativo; ¿les dice algo? Detrás de esta excusa argumental nos encontramos con una curiosa e interesante obra sobre el fenómeno, tan oído últimamente, de la globalización. Los osados autores se dedican, con humor, compromiso y crítica a partes iguales a analizar el neoliberalismo en el que estamos inmersos, dándonos las claves del fenómeno desde una perspectiva social, histórica y antropológica. De forma sencilla, concisa, muy bien documentada y eficazmente narrada, la historia va fluyendo sobre tres ejes: explicación, denuncia y alternativas. Los dibujos son deliciosos, con una soltura y expresividad de gran belleza, acompañado de una prosa clara y ajustada.

Fruto de la feliz coincidencia del compromiso sindical y de la convicción de que "la historieta, en este caso humoristica, permite transmitir mensajes de forma más directa y amena que con los medios habituales"(Gálvez), la pareja de autores lleva 6 años realizando una tira diaria en la Tribuna de la administración pública, periódico mensual de la Federación de Servicios y Administraciones Públicas (FSAP) de CC.OO. De aquí surge el encargo de un material para explicar a los afiliados qué es la globalización, dando como resultado la obra que nos ocupa.



Los autores, veteranos en esto de la historieta, son conocidos por obras tanto en colaboración (Asesinato en la mezquita, Color Café), muestra de las peligrosas tendencias subversivas de los sujetos, como en colaboración con otros creadores o en solitario. Alfonso es el dibujante de Pepa, Orgasmos cotidianos, Paco el ministro..., además se ha implicado en proyectos como Cul de Sac, ¡Más madera! o la lamentablemente extinta Angelitos negros. De la labor de crítico de Pepe Gálvez dan buena muestra sus colaboraciones en El maquinista, U, Slumberland o DDLV.

En una época en la que, con honrosas excepciones, se echa de menos el humor gráfico comprometido, se agradece que vean la luz iniciativas de este tipo, donde se demuestran las posibilidades de un medio generalmente poco valorado. Parece que estamos de enhorabuena y gracias a la buena acogida de esta experiencia, está en marcha un segundo proyecto; ya tenemos ganas de leerlo.

Iñaki Gutierrez

Gracias, Pepe, por tu tiempo

LA GLOBALIZACIØN, PASEN Y VEAN.
Icaria Editorial, CC.OO. Federación de Servicios y Administraciones Públicas. 2002
Alfonso López y Pepe Gálvez.
Rustica. Color. 96 páginas.

AMORES COTIDIANOS

Con la colección cuarto y mitad se presenta en sociedad Producciones Aralia, dirigida por Ricardo Mena, y que pretende ser un ecléctico catálogo de autores independientes mediante historias más o menos autoconclusivas.

De entre las cuatro propuestas iniciales, destaca tanto por su brillante ejecución formal como por su contenido "No te quiero, pero te amo un poco", de Fermín Solís.

Cuando un artista deja de poder ser considerado autor revelación (fue nominado en esta categoría en el Saló y en Expocomic), bien se transforma en un autor de presencia estable en el mercado o bien tiende a desaparecer paulatinamente del mismo. En el momento en el que muchos comenzábamos a creer que el segundo había sido el caso, llega esta pequeña joya de 16 páginas para recordarnos que Solís sigue vivo y en magnífico estado de salud creativa...

"No te quiero..." se compone de dos historias cortas de siete y nueve páginas con una estructura rígida (tres tiras de tres viñetas por página), en las que se narran las vidas de un puñado de jóvenes situados en esa edad indeterminada en la que uno empieza a sentir la necesidad de definirse. Relatos cercanos de personajes creíbles y bien delimitados, que evidentemente dan para mucho más que 16 páginas, y dibujados con un trazo elegante y delicado capaz de dotar a cada individuo de personalidad y físico propios.

Más influido que nunca por Seth y Andy Watson, Solís logra amalgamar su estilo con el de los norteamericanos, ganando estéticamente lo que pierde en originalidad. En ese voluntario viaje hacia lo que llamaríamos "la línea clara americana", el autor construye una historia a medida, sin apenas referentes culturales o geográficos que identifiquen la obra como española. No es necesariamente un defecto, pero resulta llamativo.

Quizá lo peor de "No te quiero..." sea el formato en el que se ofrece: 1,80 euros por 16 páginas en blanco y negro (tamaño folio doblado y con portada de cartoncillo) es caro se mire como se mire. Es evidente que con este precio sólo lo vamos a comprar los de siempre, así que ya puestos a vender poco... ¿no hubiera sido mejor sacar un albumcillo de 48 páginas?

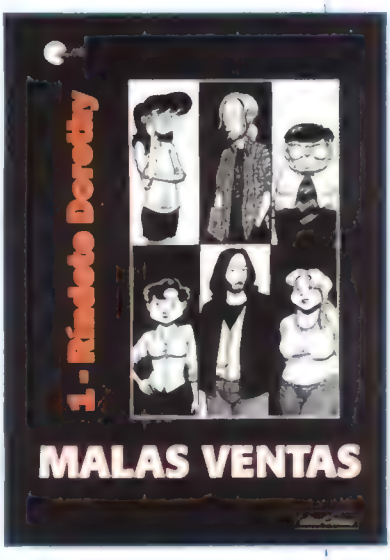
En fin, criterios editoriales al margen, debemos congratularnos de que una nueva editorial haya debutado publicando material de autores españoles y que, entre éstos, se encuentre un artista en constante crecimiento y al que conviene seguir de cerca, Fermín Solís, que, en una evolución personal similar a la experimentada por Álex Fito y su Chris Ware, ha sabido identificar su referente estético y cimentar de este modo bases más sólidas sobre las que narrar sus propias historias.

Koldo Azpitarte

NO TE QUIERO, PERO TE AMO UN POCO
Aralia Ediciones
Guión y dibujos : Fermín Solís
Comic-Book, 16 páginas, blanco y negro, 1,80 €

MALAS VENTAS

El particular formato de los minicómics fue el origen, hace ya casi diez años, de un tebeo que haría historia: Box Office Poison (BOP). Inicialmente fotocopiado y rápidamente publicado bajo el paraguas protector de Antartic
Press, Alex Robinson afrontó, justo al acabar sus estudios, la elaboración de un tebeo en el que contaría la historia de varios amigos neoyorquinos: Sherman, un aspirante a escritor que trabaja como dependiente en una librería, su amigo Ed, dibujante de cómics, y sus compañeros de piso, Stephen y Jane. Planteado con un guión improvisado que iba construyéndose a medida que avanzaba el relato, poco podía imaginar su autor que BOP terminaría siendo una hercúlea obra de 600 páginas que le llevaría seis años finalizar.



Robinson construye un guión sugerente en el que se entrelazan dos historias: por un lado, las relaciones entre Stephen, Jane, Sherman y la novia de éste, Dorothy, son presentadas sabiamente, dando una importancia a los
sentimientos de sus protagonistas y desarrollando unas personalidades tan complejas como las de la realidad que nos envuelve. No es difícil verse reflejado en alguno de los protagonistas de esta comedia, ya que las situaciones, los diálogos, son inusualmente realistas. Pero, paralelamente, Robinson nos cuenta la lucha de un viejo dibujante de cómics para el que trabaja Ed por la devolución de sus derechos de autor, consiguiendo una demoledora visión del mundo editorial de los EE. UU. La improvisación del guión es perceptible en la evolución de los personajes que, en el año de sus vidas que se nos narra, cambian y maduran a cada página. Como en la realidad, el protagonismo del relato cambia a lo largo del tebeo según discurre la vida de sus intérpretes y, de la misma forma, algunas historias
tienen final feliz y otros triste, o quizás una mezcla de las dos cosas.

Las dos historias que nos cuenta enganchan desde la primera página, no nos dejan levantar la vista del papel gracias a lo que es uno de los aspectos más destacados de este tebeo: su sorprendente narrativa. Consciente de que un cómic en el que cuenta historias sobre el día a día puede acabar con facilidad en un aburrido dialógo de bustos parlantes, Robinson busca innovar y estudia la planificación de cada una de las secuencias, logrando magistrales hallazgos.

Las 600 páginas de BOP son una enciclopedia sobre la narrativa en el tebeo que todo dibujante de historieta debería estudiar con detenimiento. Sorprende cómo un recién llegado resuelve difíciles situaciones con una pasmosa habilidad, pero es que Robinson sabe dar a cada situación la adecuada longitud, el formato justo, la composición de página ideal y la puesta en escena más adecuada para conseguir que su obra sea interesante. Conocedor de que su grafismo no es precisamente brillante (sigue la línea de su admirado Chester Brown) pero sí eficaz, descarga todo su esfuerzo en conseguir que la historia discurra con una naturalidad envidiable. Vale la pena detenerse, después de leer una página, en estudiar cómo la ha concebido Robinson.

En suma, uno de esos tebeos que hacen afición.

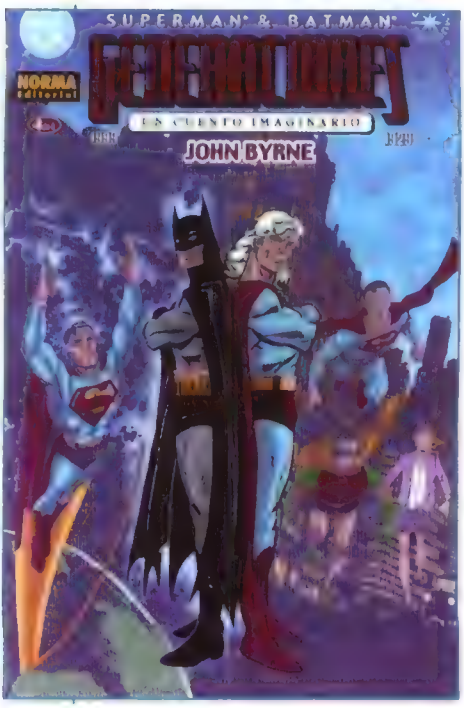
ÁLVARO PONS

MALAS VENTAS 1: RÍNDETE DOROTHY
Astiberri ediciones
Guión y dibujo de Alex Robinson
Rústica, 128 páginas, B/N. Precio por determinar.

JOHN BYRNE, EL INVOLUCIONARIO

Generaciones es una historia imaginaria, o What If, o como queráis denominarlo, en el que el insigne John Byrne nos cuenta la historia de Superman y Batman, tal y como hubiera sido de haber tenido una cronologia que hubiera corrido paralela al mundo real en el que viven los lectores, desde el año en que se crearon, 1939, hasta el futuro del año 2009. Así, Superman y Batman envejecen, se casan, tienen descendencia y acaban emparentados... Vamos, como en cualquier culebrón de la tele.

El problema de este tebeo estriba en definir a qué público puede interesar. En mi molesta opinión, probablemente a los fans de toda la vida de Batman y Superman o a algún completista de Byrne, porque el interés de este tebeo fuera de estos parámetros es, mucho me temo, nulo.



La impresión que me deja es la de estar ante el típico producto dirigido a los seguidores de los personajes, que produce curiosidad, se lee sin sobresaltos y poco más, o sea, como cuando uno se lee el Diez Minutos.

En la parte gráfica, Byrne nos presenta unos dibujos poco acabados, algo que algunos llaman economía de trazos y otros, simple vagancia, (yo no quiero pronunciarme, que cada uno piense lo que quiera), aunque este extremo no es nada nuevo, ya que es algo a lo que nos tiene acostumbrados desde hace años.

Además, sus historias son bastante simplonas para los estándares actuales, aunque poseen cierto aire "retro" que puede hacer gracia a más de uno, pero si tenemos en cuenta que este tebeo vale cinco euros y son cuatro prestigios, es decir, que hay que apoquinar unos 20 euros para leerse la historia completa, no puedo decir que vale lo que cuesta ni que cuesta lo que vale.

Aunque, he de admitir que, si este trabajo se hubiera editado hace 20 años con ese papel de entonces, esos puntos de trama enormes en el color, esas grapas, y esos precios, estaríamos ante el formato y contexto ideal para este tipo de tebeo.

Lo que queda bien claro en Generaciones es el aire rancio que tienen últimamente los proyectos de Byrne, hechos a imagen y semejanza de los tebeos que dibujaba y escribía hace dos décadas, sólo que éstos tenían más gracia y estaban mejor realizados.

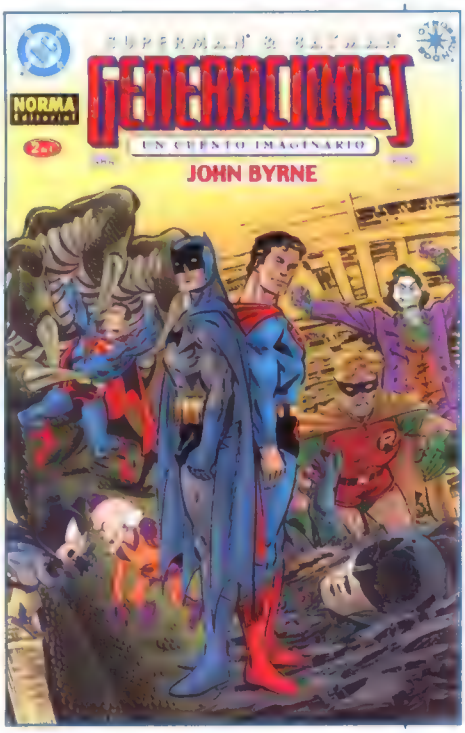
En definitiva, un autor que no ha evolucionado sino que incluso ha involucionado, aunque sin llegar a los extremos de autoparodia de Frank Miller.

Raúl Sastre

Superman & Batman: Generaciones
Norma Editorial.
John Byrne
4 prestigios de 48 páginas color a 5 eur

EL PASO DE LOS AÑOS

Cuando hablamos de superhéroes debemos saber que en muchos momentos estamos sobre arenas movedizas. El criterio tiende a difuminarse y a perder el equilibrio con facilidad, y otros factores como la nostalgia, el apego a un personaje o que éste reúna una serie de características con las que el lector empatiza, nos conducen demasiadas veces a no valorar en su justa medida algunos productos y a sobrevalorar inocentemente algunos engendros. Pero el tiempo pasa y cada vez nos cuesta más ver a Batman o a Superman con los mismos ojos que antes. Podemos verlos a través de los ojos del coleccionista, del aficionado al cómic o incluso del crítico que llevamos dentro, pero nos resulta muy difícil verlos con los ojos de un niño. Y eso nos provoca una extraña impotencia y un cierto anhelo. ¡Cómo nos gustaría volver a maravillarnos con los poderes de Superman o fascinarnos con la figura del Señor de la Noche! En cambio, para nosotros estos personajes van significando cada vez más unas cifras de ventas o un equipo editorial cuya dinámica se asemeja demasiado a la de un club de fútbol, con fichajes estrella y sus fugaces estancias, y constantes cambios en las filas de los equipos creativos. Hemos crecido.



John Byrne ha hecho todo tipo de tebeos dentro del género, siempre con su estilo clásico, fluido y claro, aunque últimamente se inclina hacia "revivals" como "Patrulla X: los Años Perdidos" o transcripciones como "Chapter One" sin demasiado acierto. Sin embargo, es asimismo el artífice de una de las mejores reinterpretaciones o modernizaciones de la historia: "Superman: the Man of Steel", que, junto a "Batman Año Uno", fue el gran "Ultimate" de su época.

En cambio, Generaciones es otra cosa. Generaciones tiene todas las características de un "revival" condenadamente bien hecho y mezclado con una interesante historia alternativa. Byrne se permite imaginar un Batman y un Superman por los que, como en nosotros, pasan los años inexorablemente. Sus vidas son desgranadas por el canadiense década a década, haciendo de Generaciones un fantástico ejemplo de cómo narrar en capítulos cortando argumentos radicalmente y retomándolos con una habilidad pasmosa diez años después. Al mismo tiempo, su estilo varía según la fecha para ofrecer una mayor sensación de coherencia temporal a los lectores, que identifican muchas veces una época más por el tipo de historia y la forma de contarla que por el contexto histórico que en ella se describe. Los personajes crecen, se casan, tienen descendientes, se jubilan, mueren, etc. Todo lo que le pasa a cualquiera que lleva 70 años en este mundo.

Con Generaciones vuelven las historias sencillas, los buenos que siempre salen triunfadores sobre los malos, que siempre encuentran la forma de regresar cada vez más malvados si cabe, y las interpretaciones absurdas que, inexplicablemente, encontramos terriblemente lógicas apelando a nuestro niño interior. Ese niño que, durante un rato de lectura, ha vuelto a abrir los ojos para maravillarse con los poderes de Superman y fascinarse con la figura de Batman. Como en los viejos tiempos.

Yahvé Mediavilla

YOYAS POR AQUÍ, YOYAS POR ALLA

Migoya y Man sorprendieron el año pasado a un montón de aficionados que ante "El hombre con miedo" sentían... eso, miedo. Un tebeo hecho aquí que no es ni indie-intimista ni experimental-artístico ni casposo-cachondeico solo podía ser malo. Pues no, resultó un tebeo entretenido, realizado con soltura, personalidad y mucha gracia. Ahora el mismo tándem presenta Kung-Fu Kiyo y los pocos (¡poquísimos!) aficionados que se acercan a material nacional vuelven a estar reticentes: "¿Estará bien? ¿estará mal?, no sé, casi que me compro el último Patrulla X". Fántastico. Esta es la actitud que NO hay que tener. En España se pueden hacer tebeos muy divertidos de acción, aventuras e incluso superhéroes, pero como nadie se lo cree, así nos luce el pelo.

Y aquí llegan Migoya y Man que gracias al respaldo de una editorial potente como La Cúpula, tienen la suerte de llevar su tebeo de patadas a las librerías para desconcierto del respetable. La gente comienza a ojearlo, una página lleva a otra y ya sabemos como acaba la historia. Han comprado un tebeo español y no es un Mortadelo ni un álbum de Olivares. A muchos no les pasaba esto desde "Iberia Inc.", y quizá, sólo quizá, merezca la pena ver más tebeos de este tipo hechos en España. ¿Hay que ser original? No. ¿Hay que imitar a otras series de éxito y/o extranjeras? No. Hay que hacerlo bien. Hay que hacer un tebeo ágil y divertido.

En KFK, una hábil presentación nos sitúa en la vida de los personajes lo suficiente como para entender la historia guardándose aún muchas cosas para mantener el interés del lector. Por un lado Kevin vive una situación familiar difícil y desagradable. Su entorno es hostil y ha aprendido a moverse en él como pez en el agua. Andrea puede presumir de haber tenido una infancia peculiar. Sus dos padres y un catastrófico accidente escolar han marcado su destino. De Xavi no sabemos mucho excepto que le tiene bastante rabia a Kevin y que parece que Andrea le hace tilín. ¿Qué les une? Su pasión por las artes marciales. Ante este argumento, Migoya y Man podían haber tirado hacia otro lado y dedicarse a explorar las miserias de los personajes. Una infancia traumática o una problemática social son matices que están presentes en la lectura, pero un tebeo de denuncia o de realismo urbano no hubiese sido la mejor opción. Los autores se concentran en el aspecto divertido de los protagonistas: el Kung Fu.
Man ha evolucionado desde "El hombre con miedo" y nos presenta un dibujo más dinámico y atractivo. Poco a poco va dejando atrás algunas muestras de agarrotamiento y de estatismo que pesaban en anteriores trabajos. Las situaciones se desgranan con fluidez y alguna secuencia destaca por la solvencia con la que esta resuelta. Lo que temo es que la historia quede un poco corta en dos números, pero dada la situación del cómic nacional, es casi imposible realizar una serie con la extensión que uno desea, aunque confío en la continuidad de ésta.

Los autores no pretenden más que el lector pase un buen rato leyendo este tebeo, y su éxito radica en que Kung-Fu Kiyo es muy entretenido. Sólo ha aparecido el numero uno, pero el segundo no habrá que leérselo gratis cuando el librero no mira para ver si esta bien.
Porque hacen falta tebeos como este.

Yahvé Mediavilla

KUNG FU KIYO 1
La Cúpula
Guión: Hernán Migoya. Dibujo: Man
Comic-Book. 32 páginas. B/N. 1,65 €.

THE TROUBLE WITH ALEX

Marsella: una ola de atentados mantiene ocupada a la policía y preocupa a la población. En medio de la confusión, un pequeño acontecimiento va a revolucionar las vidas de tres pequeños seres. El cadáver de Alex Clément, protagonista ausente sobre el que gira este álbum, desencadena los acontecimientos. Tres personajes quedan atrapados en la casa del muerto y, como los protagonistas de Ángel Exterminador, aunque en multitud de ocasiones están a punto de salir a la calle, siempre aparece una nueva disculpa que les retiene. Alice es una chica de armas tomar, ambiciosa y sin escrúpulos. Antoine es repartidor de "pizzas", un personaje misterioso, disparatado "cinéfago" del que nunca sabemos si dice la verdad o improvisa el argumento de un soñado cortometraje. El tercer vértice del forzado triángulo es Mathieu, apocado estudiante de Derecho, su código moral oscila entre la actitud noble de ciudadano honrado y la cobardía de aquel que prefiere no arriesgarse para salvar su pellejo.

Alex Clément ha muerto es un álbum dividido en tres actos. Cada una de las partes tiene lugar en un único escenario: el lujoso apartamento del difunto, en la primera y última escena, y la mansión de la familia burguesa en el capítulo puente que aclara y enlaza los otros dos. En esta comedia hay confusiones, golpes de efecto como la irrupción de policías despistados, personajes que entran y salen de escena, un misterioso maletín lleno de dinero que despierta la codicia y los recelos; y, por supuesto, numerosos gags: como la aparición de Sacha que, en lugar del "rockero" que, se suponía, iba a levantar la economía familiar, pretende ser un bufón de circo aporreando un desproporcionado bombo, armónica y bocina incluidas. Equilibrada mezcla de caricatura, intriga, el tono crepuscular del último Hitchcock, el de La Trama, con el aspecto de pieza teatral de La Soga, los diálogos sin sentido del Baker de Por qué odio Saturno, el dibujo estilizado y detallista del Rabaté de Ibicus y una estructura en capítulos con diálogos que se repiten desde diferente punto de vista que, al igual que en Pulp Fiction, aportan un nuevo significado a la historia.

Los objetos cobran también protagonismo: la aspiradora de Alice es símbolo de su posición de desventaja. Depende del humillante trabajo de limpiar apartamentos ajenos para ganarse la vida. La pistola de Antonine le define, en el fondo él es un esnob que puede permitirse el lujo de grabar sus iniciales en la culata de un arma inspirada en Romeo + Julieta, para él la situación es sólo un divertimento y la pistola es su juguete. Por último, los protectores que utilizan los Duchamp para no estropear el parqué dan buena muestra del carácter de esta familia. La importancia que dan a mantener las apariencias, no ver dañada su imagen ni su posición social que se desmorona como si un patinador se deslizase por el entarimado de su mansión...

Esta comedia desmadrada se apoya en una medida coreografía y unos diálogos fluidos. Los sobrios grises del pincel de Lepage resultan de elegante realismo para los fondos y de exagerada parodia en el rostro de los personajes, mientras que Rieu escribe una historia sólida que no busca revelar misterios metafísicos ni el análisis psicológico de los protagonistas, sino que retrata arquetipos reconocibles a primera vista para ofrecer entretenimiento puro y duro sin más pretensiones. Deja un buen sabor de boca y eso, en los tiempos que corren, es de agradecer.

Félix Pascual

ALEX CLÉMENT HA MUERTO
Glénat
Guión: Delphine Rieu. Dibujo: Emmanuel Lepage
Cartoné. 128 páginas. B/N. 11.99 €.

Checklist

Imprescindible | Recomendable | N Novedad

ASTIBERRI

TRAMA # 15
Revista de información.
68 Págs. Color. Gratuita.
Incluye encartes de Malas Ventas y Caravana.

MALAS VENTAS # 1
Alex Robinson.
128 Págs. B/N.

DE PONENT

LA TIERRA NEGRA
Luis Durán.
72 Págs. B/N. 12 €.

DE TEBEOS

MUNDOS DE PAPEL # 8
Revista de información.
56 Págs. B/N y color. 2'5 €.

DOLMEN EDICIONES

DOLMEN # 76
Revista de información.
79 Págs. B/N. 2'10 €.

EROS # 10
VVAA.
68 Págs. B/N y color. 2'75 €.

SPIDERMAN-BAJO LA MÁSCARA
Clemente y Guzmán.
Libro teórico.
320 Págs. B/N. 15'95 €.

DUDE CÓMICS

ZENITH # 2
Morrison Yeowell.
64 páginas. B/N. 7 €.

LOS REYES ELFOS:
LA EMPERATRIZ DEL HIELO #2
Santos.
24 páginas. B/N. 1'80 €.

ORO ROJO
Quim Bou.
24 páginas. B/N. 1'70 €.

BONE # 28
Smith.
24 páginas. B/N. 1'50 €.

PROFUNDO
Gimeno.
56 páginas. B/N. 5 €.

GLENAT

HISTORIAS DE TABERNA

GALACTICA
Beá.
128 Págs. B/N. 12 €.

RANMA fi # 9 y 26 (de 38)
Rumiko Takahashi.
186 Págs. B/N. 7'2 €

SAINT SEIYA # 8 y 27 (de 28)
Masami Kurumada.
192 Págs. B/N. 7'2 €

RUROUNI KENSHIN # 23
Nobuhiro Watsuki.
192 págs. B/N. 7'2 €

CARD CAPTOR SAKURA # 12
Clamp.
192 págs. B/N. 7'2 €.
Último número

LOVE HINA # 6
Ken Akamatsu.
192 págs. B/N. 7'2 €.

FUSHIGI YÛGI # 3
Yuu Watase.
192 págs. B/N. 7'2 €.

DRAGON HEAD # 8
Minetarô Mochizuki.
192 págs. B/N. 8'4 €.

LA CÚPULA

EL VÍBORA # 269
Número extra. VVAA.
100 Págs. 3'31 €.

KISS COMIX # 129

EL COLECCIONISTA
ESPECIALISTAS EN TEBEO ANTIGUO, EUROPEO, SUPERHEROES, REEDICIONES, MERCHANDISING...
SERVICIO A TODA ESPAÑA
C/ MAYOR, 51
976 392 507
50001 ZARAGOZA
C/ TRIBULETE, 7
915 300 133
28012 MADRID
C/ FUEROS DE ARAGON, 3
976 560 234
50005 ZARAGOZA
elcoleccionista@mundofree.com

Número extra. VVAA
100 Págs. Color. 3'35 €.

NORMA

PRINCIPIOS DE JUNIO

EL CLIC #4
Manara.
56 Págs.Color.
14 € (cartoné). 10 € (rústica).
SUPERMAN #20
Frenz, Frenz.
64 Págs.PrestigioColor. 5'5 €.
Último número
BATMAN # 19
Barnes, Ryan.
Prestigio 48 Págs. Color. 5'00 € .
BATMAN # 20
Dixon, Broome.
Prestigio. 48 Págs. Color. 5'00 € .
THE SANDMAN: PAÍS DE SUEÑOS
Gaiman y varios.
Prestigio. Color.
MACROSS 7 TRASH 6
Mikimoto.
Rústica. B/N.

FINALES DE JUNIO

LA CASTA DE LOS METABARONES # 7
Jodorowsky, Jiménez.
64 Págs. Color.
EL ESCORPIÓN # 2: EL SECRETO DEL PAPA
Desberg, Marini.
Rústica. 48 Págs. Color. 8 € .
BATMAN # 21
VVAA.
Prestigio. 48 Págs. Color. 5'00 € .
BATMAN # 22
Rucka, Scott, Burchett.
Prestigio. 72 Págs. Color.
GREEN ARROW: CARCAJ # 2
Smith, Hester
Prestigio 48 Págs. Color. 5'00 € .
JLA: DIVIDE Y VENCERÁS # 1
Waid, Hitch.
Prestigio.48 Págs.Color. 5 € .
100 BALAS: MAÑANA ROBADO # 2
Azzarello, Risso.
Prestigio 48 Págs. Color. 5'00 € .
RECORD OF LODOSS WAR # 17
Nizuno, Matsumoto.
Rústica.64 Págs. B/N.

PLANETA DE AGOSTINI

LÍNEA MARVEL KNIGHTS

PUNISHER vol III #2
Ennis, Dillon.
24 Págs. Color. 1'70 €.
DAREDEVIL # 26
Gale, Winslade.
24 Págs. Color. 1'70 €.
MARVEL KNIGHTS # 14
Dixon, Barreto.
24 Págs. Color. 1'70 €.
ELEKTRA # 1
Bendis, Austen.
24 Págs. Color. 1'70 €.

LÍNEA X-MEN

LOBEZNO # 75
Tieri, Chen, Windsor Smith.
40 Págs. Color. 2'60 €.
PATRULLA-X # 75
Casey Churchill.
24 Págs. Color. 1'7 €.
NUEVOS X-MEN # 75
Morrison, Quitely.
24 Págs. Color. 1'70 €.
PATRULLA-X: LOS AÑOS PERDIDOS # 20
John Byrne.
24 Págs. Color. 1'70 €.
X-TREME X-MEN # 2
Claremont, Larroca
24 Págs.Color. 1'70 €.
X-MEN: LA HERMANDAD # 2
X, Ribic
24 Págs.Color. 1'70 €.

LÍNEA HÉROES MARVEL

VENGADORES # 44
Busiek, Garcia, Layton.
24 Págs. Color. 1'70 €.
4 FANTÁSTICOS # 9
Marin, Pacheco, Merino.
24 Págs. Color. 1'70 €.
THOR # 39
Jurgens, Immonen.
24 Págs. Color. 1'70 €.
CAPITAN MARVEL # 20
David, Cross.
24 Págs. Color. 1'70 €.
LOS DEFENSORES # 6
Busiek, Larsen.
24 Págs. Color. 1'70 €.

LOS 4 FANTÁSTICOS DE JOHN BYRNE # 20 AL 23
Byrne.
80 Págs. Color. 3 €.

LÍNEA SPIDERMAN

SPIDERMAN: EL HOMBRE ARAÑA # 3
VVAA.
80 Págs. Color. 3'90 €.
ULTIMATE SPIDERMAN # 2
Bendis, Bagley.
48 Págs. Color. 3 €.
COLECCIONABLE SPIDERMAN #1
Stern, Romita Jr..
80 Págs. Color. 1 €.

LÍNEA EXCELSIOR

BIBLIOTECA MARVEL: THOR # 14
VVAA.
160 páginas. B/N. 4'50 €.

BIBLIOTECA MARVEL: DAREDEVIL # 14
Thomas, Colan.
160 páginas. B/N. 4'50 €.
BIBLIOTECA MARVEL: CAPITÁN MARVEL # 4
VVAA.
160 páginas. B/N. 4'50 €.
SPIDERMAN JOHN ROMITA # 42
Lee, Romita.
40 Págs. Color. 2'60 €.

LÍNEA CONAN

EL REINO SALVAJE DE CONAN 20
VVAA.
48 Págs. B/N. 2'55 €.

WILDSTORM

GEN 13 # 14
Warren, Andrews.
24 Págs. Color. 1'70 €.
THE AUTHORITY # 25
Young, McCrea, Leach.
24 Págs. Color. 1'70 €.

IMAGE TMP

THE CREECH: A POR TODAS # 2
Capullo.
48 Págs. Color. 2'60 €.
SPAWN: DARK AGES # 14
Holguin, McCormack-Sharp.
24 Págs. Color. 1'70 €.
SPAWN vol II # 4
MacFarlane, Medina.
24 Págs. Color. 1'70 €.
SAM & TWITCH VOL II # 5
McFarlane, Maleev
24 Págs. Color. 1'70 €.

TOP COW

MIDNIGHT NATION # 6
Straczynski, Frank.
24 Págs. Color. 1'70 €.
FATHOM: KILLIAN'S TIDE # 2

Turner, O'Neill.
24 Págs. Color. 1'70 €.
NO HONOR # 2
Avery, Crain .
24 Págs. Color. 1'70 €.
THE DARKNESS # 22
Lobdell, Benitez.
24 Págs. Color. 1'70 €.
TOMB RAIDER:
NUEVAS AVENTURAS # 2
Jurgens, Tan.
24 Págs. Color. 1'70 €.

STAR WARS

STAR WARS: EPISODIO II # 3 y 4
VVAA.
40 Págs. Color. 2'60 €.
STAR WARS: JANGO FETT # 3 y 4
VVAA.
24 Págs. Color. 1'80 €.

IMAGE

DARKMINDS # 8 de 8
Lee, Tsang.
24 Págs. Color. 1'70 €.
Último número.
WARLANDS # 8 de 12
Lee, Tsang.
24 Págs. Color. 1'70 €.
DARKCHYLDE # 7 de 10
Queen, Gorder, Alquiza.
24 Págs. Color. 1'50 €.

CLIFFHANGER

OUT THERE # 2
Augustyn, Ramos.
24 Págs. Color. 1'70 €.

CROSSGEN

SCION # 6
Marz, Cheung.
24 Págs. Color. 1'70 €.
MERIDIAN # 6
Kesel, Middleton.
24 Págs. Color. 1'70 €.
SIGIL # 4
Kesel, Lai.
24 Págs. Color. 1'70 €.
MYSTIC # 4
Marz, Peterson.
24 Págs. Color. 1'70 €.

MANGA

X De CLAMP #7
Clamp.
192 Págs. B/N. 5'95 €.
VIDEO GIRL A I # 8 de 15
Katsura.
192 Págs.B/N. 7'15 €.
FENIX # 8
Tezuka.
96 Págs. B/N. 4'15 €.
MONSTER # 8
Urasawa.
96 Págs. B/N. 4'15 €.
DETECTIVE CONAN VOL II # 5
Aoyama.
96 Págs. B/N. 4'15 €.
KAMIKAZE KAITO JEANNE # 2
Tanemuro.
96 Págs. B/N. 4'15 €.
ARARAGI EXPRESS # 2
Kawaguchi.
96 Págs. B/N. 4'15 €.
STRAIN# 2
Buronson, Ikegami.
128 Págs. B/N. 4'50 €.

FANHUNTER

FANHUNTER
ANIMATED SERIES # 2
Piñol, Lopetegui.
24 Págs. Color. 1'80 €.

EUROPA

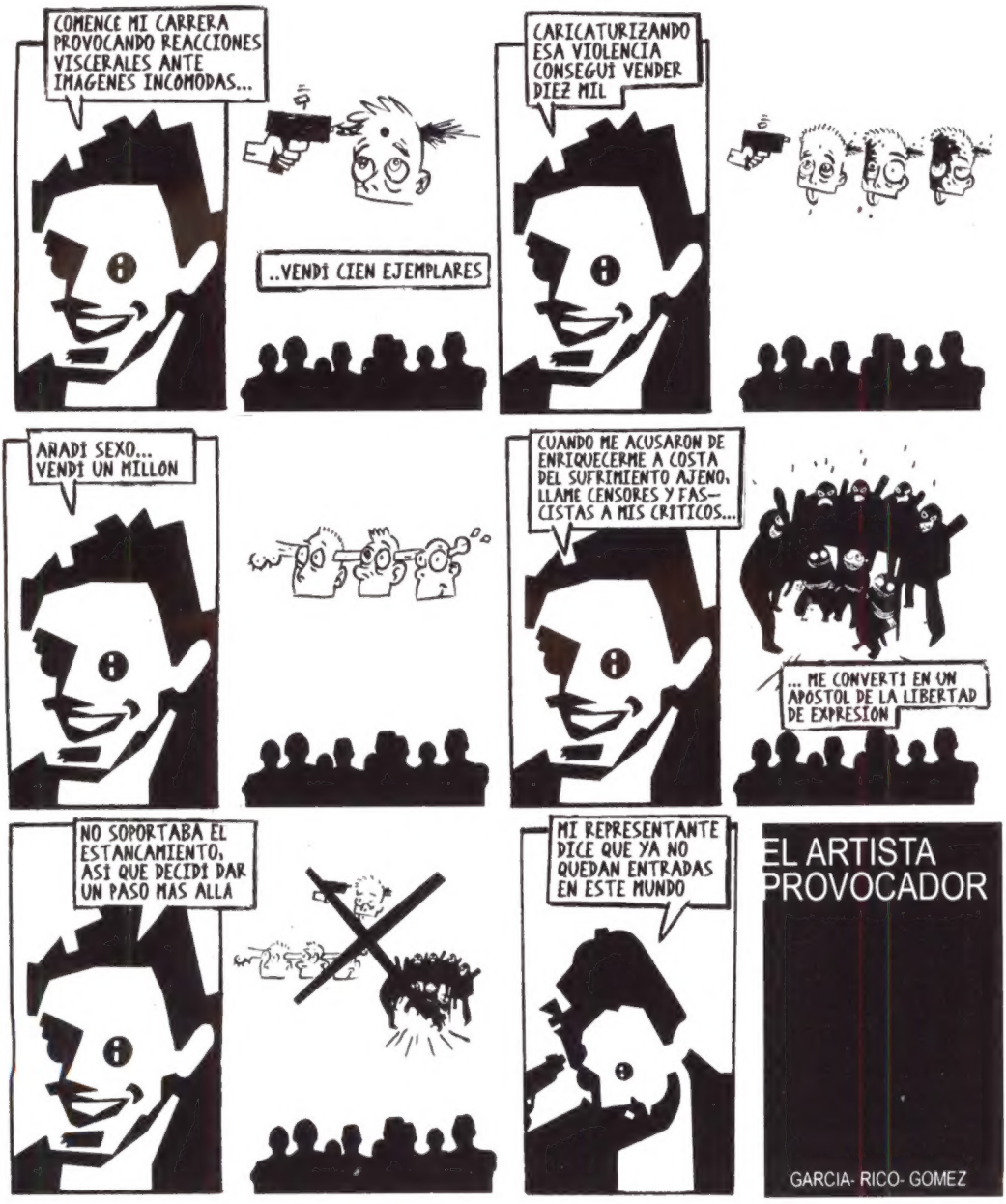
LAPINOT # 2:
COSCORRONES
Trondheim.
Rústica. 48 Págs. Color. 4'15 €.

SIN SENTIDO

HORRIBLE HÓRREO/
EL MISTERIO DE ELECTRA
Andres Gonzalez(G.)Leiva.
56 Págs. B/n. 9.95 €
EL CORAZON DE LAS
TINIEBLAS.
Varios autores

Las editoriales que no se encuentren reflejadas y quieran hacernos llegar su checklist pueden hacerlo a traves de:
Fax: 944 163 158
o e-mail:
trama@astiberri.com

HIPERCOMIC
VENTA - CAMBIO - COMPRA
COMICS - LIBROS - REVISTAS
C/ Jeronima Llorente, 42
28039, MADRID
Tfno.914591905
WWW.HIPERCOMIC.ES
TU TIENDA DE COMICS EN INTERNET
VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA


COMENCE MI CARRERA PROVOCANDO REACCIONES VISCERALES ANTE IMAGENES INCOMODAS...
..VENDI CIEN EJEMPLARES
CARICATURIZANDO ESA VIOLENCIA CONSEGUI VENDER DIEZ MIL
AÑADI SEXO... VENDI UN MILLON
CUANDO ME ACUSARON DE ENRIQUECERME A COSTA DEL SUFRIMIENTO AJENO, LLAME CENSORES Y FASCISTAS A MIS CRITICOS...
... ME CONVERTI EN UN APOSTOL DE LA LIBERTAD DE EXPRESION
NO SOPORTABA EL ESTANCAMIENTO, ASI QUE DECIDI DAR UN PASO MAS ALLA
MI REPRESENTANTE DICE QUE YA NO QUEDAN ENTRADAS EN ESTE MUNDO
EL ARTISTA PROVOCADOR
GARCIA- RICO- GOMEZ

GIGAMESH

Rda. San Pedro, 53. 08010 Barcelona

vicio y subcultura

Descubre por qué se nos considera la librería especializada con más personalidad que existe en España.

Libros, revistas, libros, juegos de rol, wargames, algo de cómics y... libros.

Visítanos en www.gigamesh.com

ELekTra PRESENTA

"Pink Diamond vs. el Dr. Fetidus"

San Bernardo, 20
28015 Madrid
Telf. 91 521 39 75

OTRO FELIZ DIA EN LA CIUDAD, PERO...
¿DE DONDE PROCEDE ESE TERRIBLE OLOR?
¡¡OH, NO!! ¡EL DR. FETIDUS HA VUELTO A LA CIUDAD!
MIENTRAS, EN ELEKTRA AJENA A TODO, NUESTRA HEROINA RECIBE LA LLAMADA.
VAYA, UN MENSAJE DE SOCORRO DE SUPERSARA. O ESTA EN APUROS, O SE HAN ACABADO LAS FIGURITAS DE STAR WARS.
SEA LO QUE SEA, ES MOTIVO SUFICIENTE PARA LUCIR MI MOLON TRAJE COMO...
¡EY! PARECE QUE YA LA LOCALIZO Y QUE ME CASE CON EL PINGÜINO. SI NO ESTA EN SERIOS PROBLEMAS.
Pink Diamond
vermut
NOS VOLVEMOS A ENCONTRAR ¿EH, FETIDUS? SON LOS FRIKIS COMO TU Y SU HORRIBLE OLOR LOS QUE DAN UNA MALA IMAGEN AL COMIC. POR ESO ESTA VEZ HE VENIDO PREPARADA..
... CON UNA EDICION LIMITADA DE LOS X-MEN, EN FORMATO COMIC-BOOK, UNICA EN EL PLANETA.
¡LE HAS VENCIDO SIN TOCARLE!
CLARO, EL POBRE SOLO ES UN FRIKI QUE RECIBIO ONDAS GAMMA COMO LA MASA. EL TRUCO ESTA EN CALMARLO."
MOMENTOS DESPUES...
¿ES ESTE EL COMIC DESPIDERMAN CONTRA FARY?
ES TODO TUYO.
Fini

sin imaginación no hay futuro

Devir – Rbla. Catalunya, 117, Principal 2ª – 08008 Barcelona
Tel: 93 238 98 70 · Fax: 93 415 13 42 · Spain@devir.net · www.devir.es